1989年3月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

MAR.1989 3

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌



定価380円

特集 ビデオゲーム基板大研究
そのしくみから購入まで

山下章のホンキでPlay ホンネでReview | 歴史シミュレーションにこだわる光栄の戦略

信長の野望・戦国群雄伝

パソコン 麻雀ゲームの新作BEST3

VGM楽譜 サンダークロス

だれでも打ち込める特選プログラム53本

- BM-LⅢMK5 THE END OF SOUND
- ファミコン/ツインファミコン マリオ・スーパー・スカイ・ジャンプ/天空に浮く大帝国/SPACE WARS
- FM-7/77 Mr. PoPo/モンタージュ
- JR-200 TAKE $
- M5 移植版 SPACE BATTLE
- MSX MATH GAME/JANKEN FIGHT/—CRYSTAL QUEST—LAIM
- MSX2 ドミノ
- MSX2+ へーびさんワールドⅢ
- MZ-700 ASYLUM/SPACE WAR GAMEⅡ
- MZ-1500 爆風ポスト
- MZ-80B/2000/2200 remix HISTORY
- MZ-2000/2200 ROOM16
- MZ-2500 SHOOTING GAME
- PASOPIA7 TWIN PIECE
- PC-6001/mkⅡ/6601/SR ケ・ン・カ/Rubies
- PC-6001mkⅡ/6601/SR PANIC BALL
- PC-6001mkⅡSR/6601SR DANGER WAY
- PC-8001/mkⅡ/SR JR東日本戦線/GIVERS
- PC-8001mkⅡ/SR THE BUG
- PC-8001mkⅡSR Star Defence Idea
- PC-8801mkⅡSR 姫をたすけようよゲーム/Snow Flakes
- PC-88VA SPEED
- PC-286/9801 SOLITARE
- S1 テトライスJr.
- SC-3000 MOONアタック
- X1 SUPER MAITA/GALAXY CHASE
- X1turboZ 巨人の星
- X68000 独楽
- PB-100 おんぼろ工場アルバイト/Forest Guard
- PC-1245 ポケット・ブラック・ジャック

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- X68000 スキーム —I'll save you all my justice—
- PC-8801mkⅡSR エキサイティングサッカー —エンディング・テーマ—
- PC-8801mkⅡSR+サウンドボードⅡ スキーム —オープニング・ミュージック
- MSX OUT RUN-Magical Sound Shower
- X1 グラディウス・シリーズ・セレクション
- ファミコン/ツインファミコン TOY POP —メインBGM—

折込企画 CG(コンピュータグラフィック)ソフト・カタログ

SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD



■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル ●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券
X68000
Bマガ
3係

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです――。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール NEW Printshop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト Musicstudio PRO-68K	CZ-237MS	標準価格 25,800円
MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO-68KのMIDI版 MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	CZ-247MS	2月発売予定
ソフトウェア開発ツール THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム OS-9/X68000	CZ-219SS	標準価格 29,800円
本格財務会計ソフトウェア TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円
AI開発ツール AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)	CZ-234LS	標準価格188,000円

ゲームソフト

●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。



なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動



できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

129,000円で新登場。

おかげさまで90年

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場！

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

パニックベアーズコンテスト

たくさんのご応募ありがとう

おめでとう12月MVP賞

矢羽々	忠大さん	(岩手県)	4:03
中里	睦三さん	(愛知県)	4:41
松本	浩二さん	(兵庫県)	6:10
小水	稚史子さん	(大阪府)	7:02
杉原	加納子さん	(広島県)	8:05

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします！

斉藤由貴

同時新発売



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ——— 168,000円
(ディスプレイは別売です)

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(943)9800
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

国内実績 No.1

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

いろんな顔が勢揃い！

NECのディスプレイは、表現力豊かな高性能。あなたのニーズに応える豊富なバリエーションの中からあなたに最適のディスプレイをお選びください。

DISPLAY

パソコン中心高画質派

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機

NEW



PC-KD854N

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　84,800円



- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- NEWデザイン。
- 回転台付。
- NEW PCカラー（ニューグレー）

ドットピッチ0.31㎜の高精細度タイプ。

NEW



PC-KD853N

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円



- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。



PC-KD855

14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円



14
■画面サイズ（単位：インチ）
お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。

RGB アナログ
■RGB入力端子
R（赤）、G（緑）、B（青）の原色信号を、直接ブラウン管に入力するための端子です。

0.31
■ドットピッチ（単位：㎜）
キメ細かな映像を実現します。



■回転台
視線に合った位置を上下左右に調節できます。



■ビデオボード/ビデオアートボード対応
グラフィックやビデオの映像が表示できます。



■サウンド機能
ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。



■PCエンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

NEC

さあ、あなたは何派？

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。 **NEW**





PC-KD863G

15型高解像度ディスプレイ
標準価格 138,000円

- マルチシンク2モード(15.98kHz. 24.83kHz) 自動切換え。
- 専用回転台付。

HE system

©1988 HUDSON SOFT
LICENSED FROM IREM CORP.

遊びゴコロがついた欲張り派

ビジュアル感覚派
(ビデオボード、ビデオアートボード対応)

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。





PC-KD863S

15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。





PC-KD862

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 99,800円

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。





PC-KD861

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 138,000円

多彩な色表現を可能にした高解像度ディスプレイ。





PC-KD871

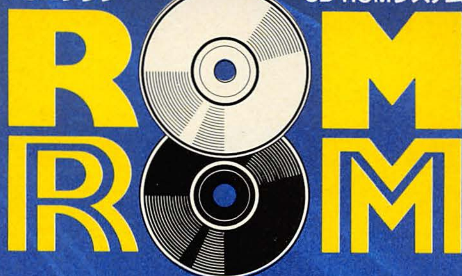
14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格158,000円

ハイコストパフォーマンス派
(モノクロディスプレイ)

PC-8851 14型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/58,800円	**PC-8841** 12型高解像度モノクロディスプレイ 標準価格/44,800円
12型グリーンディスプレイ 標準価格/29,800円 **PC-8050N**	9型グリーンディスプレイ 標準価格/35,800円 **PC-8046**

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000 大阪06(943)9800

NEC



しゃべる! 540メガバイト。

どうだ! 540メガバイトの大容量。
CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。なんと、これまでのゲームの約2000倍。大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。

ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ!
ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。



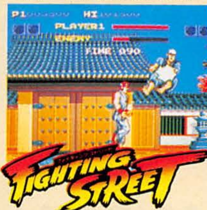
ソフトもますます快進撃!



コブラ
©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)
寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック「コブラ」がゲームになった。
3月10日発売予定
標準小売価格5,980円



No·Ri·Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV! 範子との初体験デートストーリー
好評発売中!
標準小売価格4,980円



©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5カ国10人の敵と闘う大迫力アクション!
好評発売中!
標準小売価格5,980円



天外魔境
©HUDSON SOFT
©RED COM
あやしい東洋世界の大冒険活劇! 映画を超えた本格長編RPG!
今春 発売予定

CD·ROM² システム

標準価格	¥59,800
CD-ROMプレーヤ	¥32,800
インターフェイスユニット	¥27,000
(システムカード	付属)
PCエンジン(別売)	¥24,800



●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの象徴です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

無敵(むてき)のスーパーマシン ロムロム。

大反響! 絶賛発売中!!



HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

知は、歓びの栄養源。

大学受験はもちろん、多彩な教育事業を推進する河合塾です。

大学受験科	伝統と実績を誇る高卒生対象の、徹底した大学受験コースです。
高校グリーンコース	志望大学への現役合格を目標に、学力に応じたカリキュラムを用意しています。
中学グリーンコース	高校入試に備えた、**高校入試対策コース**と、 難関大学入試をめざす6年制中学生のための、**東大進学対策コース**を設けています。(大阪を除く)
ドルトンスクール	幼児の創造力を育て、情操を育むためのコースです。(東京 03-465-4301・名古屋 052-735-1611)
国際教育センター	**米国大学進学コース** 米国の有名大学・短大への進学を目指す人のためのコースです。(東京03-469-0581) **東京日本語学校** 外国人留学生のための日本語教育を実施。(東京03-350-7681)/**海外・帰国子女教育相談室**(東京03-469-0581)
美術研究所	美術を愛し、美術を志す人のためのコースです。(東京 03-402-4581・名古屋 052-735-1596)
トライデントカレッジ	スペシャリストを目指す人のためのトライデントカレッジ。 **情報処理/語学/経営実務**(名古屋052-735-1600)
河合文化教育研究所	幅広い教養と深い知識を求める人のために〈公開講座〉を開いています。
進学研究社	大学受験のための学習参考書・問題集の出版、受験生のための情報誌「栄冠めざして」「I・DO」の発行、 デルファイ通添(通信添削コース)などの教育事業を幅広く展開しています。

河合塾

東　京(03)497-1581(代)　横　浜(045)312-6581(代)　名古屋(052)735-1111(代)
大　阪(06)372-3581(代)　広　島(082)263-8581(代)　福　岡(092)714-0581(代)

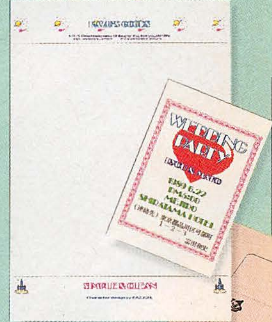
SONY

つくる楽しみ

プリントショ



●カッコイイ、レターヘッドが出来た!



●メニューなんかもつくれるゾ!

プリントの世界を支配するのはキミだ。

How do you do?
私は「ドクタープログ」。
ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界を、あれこれお教えする。私の教えを吸収し、諸君のつくる心をひろげて欲しい。では。







2.21 新登場!

FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

…がまた増えたのだ。 これが待ちに待ったカラープリントである。

…ップⅡMSX版、新登場。

…操作、簡単。すべて選択式！
…選択式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジ…ナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・は…がき（裏面）・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけ…の便箋やオシャレなパーティ招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセッ…トのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学…園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしい。


●パーティーの…招待状も封筒ま…でこの通り！

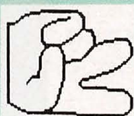


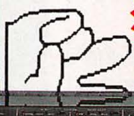
●カラーポスターもこの通り！




●カセットインデックスカードもお手のもの！

●横断幕もデッカク印字！





表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19！
なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。

ALEXIA BLOCK Deco NEWS PARTY Reporter RSVP STARLET STENCIL TECH TYPEWRITER



日本語16ドット 日本語24ドット

●選ぶのに困ってしまう飾り枠。



●まだまだあるゾ、イラスト126。

オリジナルイラスト作成、可能！
簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいっきり描きだしてほしい。

作品派？ 実用派？ 2種の、リボン！
あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けで、プリントはさらに多彩になるぞ。

2.21 新登場！

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
THE Print Shop

MSX2 2DD ×2
HBS-B014D 標準価格12,800円
©1989, Sony Corporation/ © Broderbund Japan
リボンカートリッジ 黒 HBP-R1標準価格700円／マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円

プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

サーマルカラー漢字プリンタ*
HBP-F1C 標準価格49,800円
●印字方式／熱転写方式●用紙幅／葉書からB4縦サイズまで●プリンタケーブル付属
*マルチカラーリボンでの印字は内容により時間のかかる場合があります。

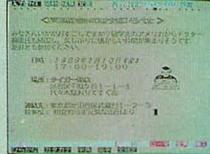
●**カラー印字だ！** マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップⅡと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●**マルチフォントだ、6種の書体！** 和文3種（標準・ポエム・かしこ）、英文3種（標準・ポエム・デコ）と表現力いっぱい。●**JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ！** もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利な、ハガキ宛名印字フォーマットもついてるぞ。





さらに日本語の世界を手に入れるソフトたちもいかがかな。

エンピツ感覚なのに機能充実。
●プルダウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。●約100種類のイラスト集付属もタノシイ。



高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）
MSX2 2DD ×2 HBS-B012D 標準価格6,800円
© Sony Corporation／イラストデザイン © Broderbund Japan

葉書ならおまかせ。
●『約1000件』の住所を多重検索なども可能。●『毛筆書体（JIS第1・第2水準対応）』で宛名印字できる。レイアウト表示もついてるぞ。●『裏書ワープロ』もついているから、葉書のことならおまかせ。●『カンタン操作』のガイダンス画面表示。

住所録ソフト
はがき書右衛門（はがきかきえもん）
MSX2 2DD ×3 HBS-B013D 標準価格7,800円
© Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE（辞書ROM約15万語）内蔵。

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円
© ASCII Corporation／ © エルゴソフト & © Sony Corporation
MSX2

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい ●MSXはアスキーの商標です
●上記のソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。またMSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

富士通

【　ビデオ編集を簡単にするAV40SX。　】

〔今度のAVパソコンは、ビデオ連携機能 標準装備〕

待ちに待った登場です。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能を標準装備。ビジュアルに、一層磨きをかけました。お手持ちのビデオと組み合わせるだけで、ビデオ編集が簡単に体験できます。

〔ビデオ編集を、簡単にする5つの機能〕

AV40SXは、ラクラクできるビデオ機能が、たくさんあります。①テレビやビデオの画像を、26万色のパソコン画像に変換するビデオディジタイズ機能。②テレビやビデオの画面に、パソコンの画面を重ねるスーパーインポーズ機能。③パソコンで作成した画像を、VTRに保存するビデオコンバート機能。④好きな文字を好きな位置に入れられる漢字テロップ機能。⑤編集の可能性を広げるワイプ/エフェクト機能。

〔カンタンにできるから、ビデオ編集が、ますます充実〕

AV40SXは、高度な編集もカンタンにできます。編集ソフトも付いているので、買ったその日にすぐできる。5つの機能をフルに使えば、自分だけのビデオ編集も夢じゃない。AV40SXは、まさに、AVを極めたパソコンです。

【　いろいろ使える高性能。AVパソコンは、奥が深い。　】

〔本格的グラフィックで、イメージも広がる〕

ビジュアルソフト「FMグラフィックエディタII」(別売)を使えば、26万色をフルに生かしたCGも簡単です。絵や写真のイメージ取り込みには、ハンディイメージスキャナ(オプション)が役に立つ。

〔コンピュータミュージックにも高性能が対応〕

楽器が弾けなくても、楽譜が読めなくても、「FMミュージックエディタII」(別売)があれば、作曲・編曲自由自在。MIDIを駆使した演奏も可能です。

〔日常生活にも役にたつ、実用的な情報管理機能〕

「FM日本語シートV1.0」(別売)は、住所録や家計簿、システム手帳のリファイル等、実用的な印刷型式をサポート。添付のAVクリップは、イラスト入りの年賀状作り等に便利です。

〔マルチ情報ターミナルとしても活用できる〕

パソコン通信も、モデムカード-1200(オプション)を使えば、いろいろなネットワークと通信可能。文字放送が受信できる「文字放送カード」(オプション)やパケット通信(要無線免許)と併せて、最新の情報を活用しよう。

〔AV40SXは、プログラミングにも威力を発揮〕

すぐれた基本性能で、初心者からマニアまで、プログラミングにも鋭く対応。高機能ソフト「F-BASIC V3.4L21」も標準添付されています。

AVシリーズ用新作ソフト

ジャンル	ソフト名	ソフトメーカ名	提供予定時期	価格(円)
ホーム ホビー	Card Magic※1	㈱ジェーイーエル	発売中	12,800
	HELLO DX※2	ダットジャパン㈱	88年12月	14,800
VISUAL	G EDIT データ集	データウエスト㈱	発売中	2,000
	FMグラフィックエディタ データ集NO.1	㈱新企画社 POPCOM編集部	発売中	3,000
AUDIO	パーソナル ミュージシャンFMAV	㈱ミュージック・ネットワーク	89年1月	12,000
	マイクロ・データ・ライブラリ(MDL-FMAV-01)	㈱ミュージック・ネットワーク	89年1月	4,800
	MUSIUM 3曲データ集	ビクター音楽産業㈱ PS部	88年12月	5,800
ゲーム	サイオブレード	㈱ティー・アンド・イー・ソフト	発売中	8,800
	アンジェラス	㈱エニックス	89年1月	8,200
	めぞん一刻 完結篇	㈱マイクロキャビン	発売中	7,800
	アークス	㈱ウルフチーム	発売中	9,800
	琥珀色の遺言	㈱リバーヒルソフト	発売中	9,800
	テトリス	ビーピーエス	発売中	6,800
	VING BREAK DOWN	ビングソフト	発売中	6,400
	アークティック	㈱アートディンク	88年12月	5,800
	白夜物語	イーストキューブ	発売中	7,800
	ザ・リターン・オブ・イシター	㈱エス・ピー・エス	88年12月	6,800
	麻雀狂時代SPECIAL	㈱マイクロネット	発売中	6,800
	殺人は手紙にのって	ツインソフト	88年12月	7,800
	怨霊戦記	ソフトスタジオWING	89年12月	9,800
	アメリカン・サクセス	㈱ウインキーソフト	88年12月	6,800

※1:40SX/40EX専用　※2:40SX/40EX/20EX/40/20用



南野陽子



ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。

FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14 標準価格89,800円



PC-66シリーズ
高額下取り中！
詳しくは
ニューセンター店
へおたずね
ください。

春のおめでとう

PC-8801mA おめでとうセット A

注番 B0301

- PC-8801MA …………… ¥198,000
- NEC PC-KD854 ………… ¥89,800
- TS-88SP(外部スピーカ) …… ¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥297,600

ツクモ特価 ¥169,800

頭金なし、24回払クレジット例
初回¥9,572 **月々¥8,000**×23回



PC-88シリーズ
お買い上げの方
（先着200名様）
斉藤由貴のテレカ
プレゼント！



台数限定

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mA

定価¥198,000

39% OFF

限定 15台限り！

注番 B0302

ツクモ特価 ¥115,000

クレジット例
月々¥5,500×24回払
月々¥4,500×30回払

おめでとうセット B
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mA2

注番 B0303

- PC-8801MA2 ………… ¥168,000
- 一流メーカーモニター（14″ DP0.39） …………………… ¥78,800
- TS-88SP(外部スピーカ) … ¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥256,600

ツクモ特価 ¥178,000

月々¥8,400×24回払いなど

おめでとうセット C
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE

注番 B0304

- PC-8801FE ………… ¥129,000
- 一流メーカーモニター（14″ DP0.39） …………………… ¥78,000
- TS-88SP(外部スピーカ) … ¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック

合計定価 ¥217,600

ツクモ特価 ¥147,000

月々¥6,900×24回払いなど

おめでとうセット D
X1G モデル30

注番 B0305

- CZ-822CB …………… ¥118,000
- CZ-820DB …………… ¥79,800
- ディスケット(10枚)＋JOY メカ2型 ＋「ハイドライドIII」………サービス

合計定価 ¥197,800

ツクモ特価 ¥79,800

月々¥7,100×12回払いなど

おめでとうセット E
X1G モデル10

76% OFF

CZ-820C
定価¥69,800

「ソフト」サービス

注番 B0362

ツクモ特価 ¥16,800

ツクモオリジナルマウス（送料¥800）



TS-M88
88SR以降、MSX、FMAVシリーズ

TS-MX1（限定）
X1ターボ MZ-2500
マウスの操作をスムーズにするマウスパッド付

ツクモ特価 ¥5,500 注番 B0306

NEC PC-PR406H 注番 B0307
日本語カラー熱転写プリンター、高速100字/秒印字、64KBバッファ内蔵、ハガキもできる10インチ
定価¥94,800➡限定特価 ¥57,800

NEC PC-PR101TL2 注番 B0308
定価¥83,800➡ツクモ特価 ¥59,800

サウンドボードII（〜FR/MR） 注番 B0309
定価¥39,800➡ツクモ特価 ¥32,500

サウンドボードII（FH/MH） 注番 B0310
定価¥39,800➡ツクモ特価 ¥32,500

ビデオアートボード 注番 B0311
定価¥49,800➡ツクモ特価 ¥42,000

イメージターボ88（ハンディスキャナ） 注番 B0312
定価¥34,800➡ツクモ特価 ¥28,800

1MB RAMボード（PC-88シリーズ用） 注番 B0313
定価¥32,000➡ツクモ特価 ¥27,000

2MB RAMボード（PC-88シリーズ用） 注番 B0314
定価¥55,000➡ツクモ特価 ¥46,000

注番 B0315



ティアック FD-55BR
PC-8801MkII〜FH用内蔵ドライブ
ツクモ特価 ¥18,000

一流メーカー14インチモニター 注番 B0316
15ピンアナログRGB、400ライン
ツクモ特価 ¥45,000

AP-550/PC 熱転写カラープリンター）
定価¥69,800➡ツクモ特価 ¥5?,800

CZ-8PK6 15インチドットプリンター 注番 B0318
定価¥159,000➡限定特価 ¥?9,800

CZ-8PC2 熱転写カラープリンター 注番 B0319
定価¥69,800➡限定特価 ¥4?,800

CZ-8PC3 熱転写カラープリンター 注番 B0320
定価¥65,800➡ツクモ特価販売中

X1turboZIII（CZ-888C） 注番 B0321
定価¥169,800➡ツクモ特価販売中

X1ターボシリーズ対応
New Z-BASIC
CZ-141SF 注番 B0322
定価¥18,800
47% OFF
ツクモ特価 ¥9,800（送料¥1,000）

X68000 ACE（CZ-601C） 注番 B0323
定価¥319,800➡ツクモ特価販売中

X68000 ACE HD（CZ-611C） 注番 B0324
定価¥399,000➡ツクモ特価販売中

CZ-601D 注番 B0325
定価¥119,800➡ツクモ特価販売中

CZ-603D 注番 B0326
定価¥84,800➡ツクモ特価販売中

注番 B0327
シャープポケコン PC-E200
定価¥22,000
ツクモ特価 ¥17,800



注番 B0328
シャープポケコン PC-E500
定価¥28,000
ツクモ特価 ¥24,800



注番 B0329
近日発売
3.5インチ2HDドライブ
TS-3X68
X-68000用シングルドライブ
予価¥38,000
予約受付中!!

5インチ2HDドライブ 注番 B0330
TS-FDD MkII X1
X1ターボ用2HD/2DD自動切替
（ターボモデル10を除く）
好評発売中
1ドライブ特価 ¥38,800
2ドライブ特価 ¥59,800

PW-811▶ 注番 B0331
定価¥19,500
特価 ¥9,800
- 棚板3枚 ● スチール製
- 865（H）×660（D）×610（W）



◀PW-822 注番 B0332
定価¥23,500
特価 ¥12,800
- 棚板3枚 ● スチール製
- 1250（H）×640（D）×620（W）

注番 B0333 SR-007▶
定価¥24,500
ツクモ特価 ¥16,800
- 棚板4枚 ● 1265（H）×700（D）×620（W）

〈別売〉マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800



セール

消費税導入まえのラストチャンス!



ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

代金引き換えでお申し込みの方は
- お近くの通販センターへお問い合せください。
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は
- 下記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101-91　東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

銀行振込でお申し込みの方は
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込みください。
- 富士銀行 神田支店㊟No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は
- お近くの通販センターへお問い合せください。
お申し込みも電話1本でOK!

☆夜10時まで受付。ツクモ・通販センター

東京	☎03-251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199	但し札幌は午前10:30～午後7:30迄	

おめでとうセット F



ソニーMSX2+
SONY
F1XDJ 人気ゲームソフト＋JOYメカ2型
注番 B0334
ツクモ特価 ¥66,800
月々¥6,000×12回払など

おめでとうセット G

パナソニックMSX2+
A1WX 人気ゲームソフト＋JOYメカ2型
注番 B0335
ツクモ特価 ¥66,800
月々¥7,100×10回払など



おめでとうセット H

FM77AV40SX
注番 B0359
- FM77AV40SX……¥178,000
- FMTV-155……¥138,000
- ディスケット(5枚)＋「イースII」……サービス

合計定価 ¥316,000
ツクモ特価 ¥249,800
月々¥11,800×24回払い

おめでとうセット I

FM77AV20EX
注番 B0360
- FM77AV20EX……¥128,000
- FMTV-152……¥89,800
- ディスケット(5枚)＋「イースII」……サービス

合計定価 ¥217,800
ツクモ特価 ¥125,000
月々¥5,900×24回払い

おめでとうセット J

FM77AV40EX
注番 B0361
- FM77AV40EX……¥168,000
- FMTV-154……¥138,000
- ディスケット(5枚)＋ゲームパック……サービス

合計定価 ¥306,000
限定 ツクモ特価 ¥170,000
月々¥8,000×24回払い

お申し込みのお電話は☎03-251-9911、夜10時まで
代金引き換え払配達・月々¥3,000～のクレジットなどらくらくお支払!
商品代金1万円以上は送料無料です。

- FM77-171 文字放送カード(AV/EX) 注番 B0336 定価¥38,000➡ツクモ特価 ¥32,000
- FM77-414 ビデオカード(77EX) 注番 B0337 定価¥29,800➡ツクモ特価 ¥26,000
- FM77-411 ビデオデジタイズカード(AV) 注番 B0338 定価¥24,800➡ツクモ特価 ¥21,000
- FM77-413 ビデオデジタイズカード(EX) 注番 B0339 定価¥16,800➡ツクモ特価 ¥14,300
- FM77-211 日本語カード(AV20/EX) 注番 B0340 定価¥29,800➡ツクモ特価 ¥25,300
- MB22459 FM音源カード 注番 B0341 定価¥18,000➡ツクモ特価 ¥12,800
- FMSC-101 ハンディースキャナ(AV/EX用,IF付) 注番 B0342 定価¥39,000➡ツクモ特価 ¥34,800
- いろどりAV グラフィックワープロ(3.5″2D/2DD) 注番 B0343 定価¥25,000➡ツクモ特価 ¥21,000
- COMAS-V3S グラフィックワープロ(3.5″2D/2DD) 注番 B0344 定価¥19,800➡ツクモ特価 ¥16,800
- サムライ 高性能日本語ワープロ(5″/3.5″) 注番 B0345 定価¥19,800➡ツクモ特価 ¥16,800
- FMPR-204B 熱転写カラープリンター(ケーブル付) 注番 B0346 定価¥84,500➡ツクモ特価 ¥66,000
- FM77-601 I/O拡張ユニット 注番 B0347 定価¥38,000➡ツクモ特価 ¥33,000
- FMAV-401 ステレオミュージックボックス 注番 B0348 定価¥58,000➡ツクモ特価 ¥49,800



ツクモオリジナルジョイスティック
JOYメカ2型 注番 B0349
特価 ¥3,800
(送料¥800)

- PC-88FE/MSX、2.2+/ツインファミコンOK! 注番 B0350
CZ-820D デジタル8ピンRGBモニター
ビデオ端子付、チューナー内蔵
定価¥79,800➡ツクモ特価 ¥39,800
- ソニーMSX2 注番 B0351 限定
HB-F1XDmkII
人気ゲームソフト＋JOYメカ2型付
定価¥57,800➡ツクモ特価 ¥49,800
- パナソニックMSX2 注番 B0352 限定
FS-A1FX
人気ゲームソフト＋JOYメカ2型付
定価¥57,800➡ツクモ特価 ¥57,000
- MSX用ドライブ(ディスケット10枚付) ソニー 注番 B0353
HBD-F1 ツクモ特価 ¥34,800
- MSX用ドライブ(ディスケット10枚付) パナソニック 注番 B0354
FS-FD1A ツクモ特価 ¥34,800
- MSX用プリンタ(インクリボン5本付) ソニー 注番 B0355
HBP-F1 ツクモ特価 ¥42,800
- MSX用プリンタ(インクリボン5本付) パナソニック 注番 B0356
FS-PK1 ツクモ特価 ¥39,800
- MSX用プリンタ(インクリボン5本付) パナソニック 注番 B0357
FS-PW1 ツクモ特価 ¥46,800
- ソニーMSX2 注番 B0358 限定
HB-F1II
定価¥29,800➡ツクモ特価 ¥19,800

ツクモ通信販売 申込書 BM3係

氏名	(　　)才
住所	
☎	-　　-
商品名	注文番号
商品代金¥	同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

ツクモ秋葉原各店



㊔AM10時～PM7時 ㊡毎週木曜日
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

㊔AM10時～PM7時
1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週月曜日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

㊔AM10時30分～PM7時30分 ㊡毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

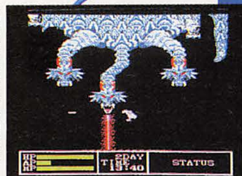
PRO STAFF ツクモ

namcot
ファミリー コンピュータ™用カセット

ハイドライド3
闇からの
訪問者



2月17日新発売 6,900円



マッドドラゴンは手強いぞ！



「森の街」から冒険は始まる！



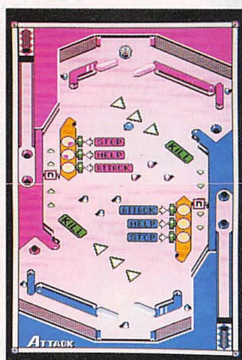
ⓒ1989 T&E SOFT INC.

超名作移植度180%、すごい！

①わかるぞ！ゲームの世界今何時。
②7時起床、6時間ごとに食事せよ。
③強くなれ！重い武器が使えるぞ。
④天から地へ広がる立体ワールド。

これは、新しい。

namco



これが2人で戦えるワイドなバトルモードだ



ⓒ1989 ARTMAN INC.

ファミリーピンボール

3月上旬発売予定 予価4,900円

おもしろ度数400%、大満足！

①迫力満点！スタンダードゲーム。
②カジノ気分だ！ビンゴ・ボール。
③2人で激戦！バトルフリッパー。
④サッカーとホッケーで遊べるぞ。

ⓒNAMCO, ALL RIGHTS RESERVED　＊ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

STAND-BY News



TOKYOスタンバイ 03(258)8955 (1号店、2号店共通) / OSAKAスタンバイ 06(340)7777 電話受付AM10:00〜PM8:00

最新ゲームソフトも
各社最新ハードも **お買得**

スタンバイなら何でも揃って大満足!

ゲームコーナー

送料は¥800です。

面白いソフトがこの価格!!



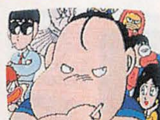
商品名 ミッド・ガルツ
定価¥9,800→販売¥7,840
対応機種 PC-9801シリーズ
商品名 ミッド・ガルツSideA,SideB
定価¥7,800→販売¥6,240
対応機種 PC-8801SR以上シリーズ



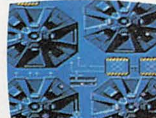
商品名 ピラミッドソーサリアン
定価¥3,800→販売¥3,040
対応機種 PC-8801SR以上シリーズ・PC-88VAシリーズ・PC-9801シリーズ・X1ターボシリーズ



商品名 水滸伝
定価¥9,800→販売¥7,840
CD付定価¥12,300→販売¥9,840
対応機種 PC-8801SR以上シリーズ



商品名 自己中心派3
定価¥6,800→販売¥5,440
対応機種 PC-8801SR以上シリーズ



商品名 ゼビウス・ファードラウト伝説
定価¥6,800→販売¥5,440
対応機種 MSX2シリーズ



商品名 時空の花嫁
定価¥7,800→販売¥6,240
対応機種 PC-8801SR以上シリーズ



商品名 殺しのドレス2
定価¥6,800→販売¥5,440
対応機種 PC-9801シリーズ、PC-8801SR以上シリーズ

Panasonic A1WX



メーカー パナソニック
商品名 FS-A1WX
標準価格¥69,800→ お電話にて!

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM



メーカー NEC
商品名 CD・ROM²システム
標準価格¥59,800→ お電話にて!



●PC-8801FEセット
PC-8801FE 定価¥129,000
トムソン4475N定価¥ 99,800
¥137,000

SONY F1XDJ



メーカー ソニー
商品名 HB-F1XDJ
標準価格¥69,800→ お電話にて!

中古パソコン

PC-8801FA	¥90,000より	X1ターボZ2	¥88,000より
PC-8801MA	¥98,000より	X1ターボZ	¥72,000より
PC-8801MH	¥79,800より	X1ターボIII	¥65,000より
PC-8801FH M/30	¥69,800より	X1ターボII	¥55,000より
PC-8801MR	¥65,000より	X68000+CZ-600D	¥260,000より
PC-8801FR	¥58,000より		

1号店　2号店



■6つの信頼の販売システム■

1.アフターサービス万全。
●新品の場合、お買上げ1週間以内に商品に異状が発生した場合、ただちにお取替えします。
●万一保証期間が過ぎて故障した場合でもお客様の負担は最低限でサポートします。
2.中古品は全て3ヶ月保証。
3.短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK。
4.お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK。
5.ご都合に合わせ配達期日が指定できます。
6.スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンのデータを完全管理。

STAND-BY

中古パソコンの
豊富な在庫と抜群の品質!
パソコンファンは
ぜひ一度ご来店を!

東京:(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間/AM10:00〜PM7:00(東京1号店、2号店、大阪共)
定休日/東京(1号店、2号店共):毎週木曜日 大阪:毎週水曜日
東海銀行摂津支店当座330141 秋葉原支店 普通546013
振込先/東海銀行秋葉原支店 普通546013

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人 日本通信販売協会会員

待望の
ファミコン®専用
本格派ジョイスティック
XE-1 FC PRO
新登場。



アーケード・ゲーム機に搭載されている本格的なメカニズムを大胆に取入れた，超高精度，高機能のジョイスティックとして，パソコン・セガ・PC Engine対応機種が発売され，大好評を博した，電波新聞社の『XE−1』シリーズにファミコン専用機種『XE−1 PRO FC』が加わりました。

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります ●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載。

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。１ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

XE-1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に５万本の販売実績をあげています。

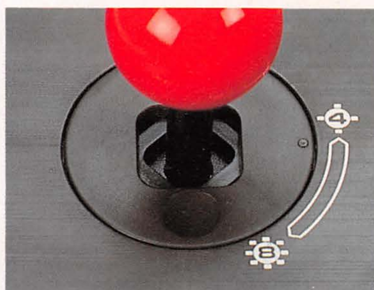
多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは制式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。

本年春頃より，ユーザーはもとより，販売店様，ソフトウエアハウス様より，ファミリーコンピュータ専用バージョンの発売を希望する声が届き，研究を重ねてまいりましたがこのほど任天堂技術部の技術審査を通過し，発売の運びとなりました。

ソフトウエアの面白さ，楽しさをさらに引出すジョイスティック『XE-1 PRO FC』を，ぜひ御愛用ください。

新方式の8方向,4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。



ファミコン® 専用 高精度・高機能ジョイスティック

XE-1 FC PRO

標準価格**8,900**円(送料500円)

お求めは，玩具店，デパート，パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社(本社，各支局)ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111



※御注意：ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。トリガ・スピードはソフトに合せて最適の位置でお使いください。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

■このページの広告商品のお求めは全国有名デパート，玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。

待望のPC Engineバージョン発売!

高精度・高機能ジョイスティック・システム

『1ドットの精度にチャレンジ』というキャッチフレーズで登場し、圧倒的な人気を博しているXE-1PROのPC Engine専用機が発売になりました。8方向・4方向のメカニカル切替えのできるコントロール・レバー、270度回転方式のショット・パネル、様々なオペレーション・モードのある連射機能など、本来の性能に加えて、マルチタップ端子の2～5が側面パネルに設けてあります。本体を加えると全部で5本のジョイスティックやマルチタップを接続することができるスーパー・ジョイスティック・システムです。



XE-1 HE PRO

標準価格 9,500円



友達や家族と楽しくプレイするための、2プレイヤー用マルチタップ・アダプタです。PC Engineのイメージに合せた、スマートで使いやすい製品です。

2マルチタップ・アダプタ

for PC Engine X-HE2

標準価格 1,600円

イースで生

「キャラクターグッズ」といえば，子供
本誌ライターの間でも「ぼくたちが持って歩けるような大
イースのグッズは、シンプルさを大切にデザインされています。
またイースの世界か

1 イースIIポストカードファイル

定価1,100円

絵はがきやカードが収納できるファイルブックです。年賀状の整理に最適です。また，アマチュア無線やBCLマニアにもQSLカードのファイルブックとして使えます。

2 イースIIテレカファイル

定価1,100円

テレフォンカード，オレンジカードが約60枚収納できます。カードコレクターには必携のアイテムですね。1ページ中6枚ずつファイルすることができます。

3 イースII友情の住所録

定価900円

大切な友だちのデータを書き込みましょう。「A，KA，SA，…」の見出し付です。氏名，住所，電話番号，バースデー，血液型などが書き込めます。後のページには，「ダイアルメモ」をつけました。電話でよく話す友だちの電話番号を書き込めるようになっています。

4 イースII友情の通信具

定価1,400円

ファルコムグッズでは初めてテレフォンカードをつくりました。それにレターセットをプラス。テレフォンカードの度数は50です。レターセットは，便箋8枚，封筒4枚，それに「イースの本」シールがセットになっています。

5 イースの色鉛筆（12色）

定価1,100円

0 墨色	4 鶸鵡緑	8 菫色
1 コバルトブルー	5 水色	9 若草色
2 茜色	6 レモン色	10 橙色
3 コスモス色	7 白	11 柔皮色

といった色がセットされています。0～7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせてお使いいただくこともできます。キャラクターのドット絵デザイン，イメージスケッチに，幅広く応用できます。

6 イースの麻袋

定価1,800円

じょうぶで長もち！麻を100パーセント使用したシンプルなバッグです。二ッ折にしてご使用ください。

7 イースのパスケース

定価1,200円

イースのロゴがワンポイントだけ入ったシンプルなデザインが売リモノです。素材は手ざわり感の良い合皮を使用しています。

定期券，運転免許証，学生証，無線従事者免許証などを入れて使用しましょう。中を開くと，キャッシュカード，テレフォンカードなどを収納できるカードポケットがついています。



まれました。

っぽいハデなものが多いようです。
ぽいキャラクター商品が欲しい。」という声をよく耳にします。
今回の新製品では，より実用的な商品を企画してみました。
ヶ近になりましたね。



DEMPA／ペンタン

8 イースIIマジカルボックス

定価980円　（2月下旬まで品切れ）

イースの世界を盛り込んだ２層式のカンペンケース，「イースの本」字消し，クレリアのイメージの鉛筆６本がセットになっています。

9 イースキーホルダー（金色）

定価980円

10 イースIIキーホルダー（銀色）

定価980円

11 イースII下敷　Aタイプ

定価200円

裏面にイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。

12 イースII下敷　Bタイプ

定価200円

裏面にイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

※通信販売で下敷のみを申し込まれる方は，合計5枚以上になるように申し込んでください。（ナムコ，セガ，コナミ，タイトー，データイースト，T＆Eを含む）

13 イースIIウォーレット（イースの財布）

定価1,200円

黒い生地を生かしシンプルにまとめました。中は，カードケース，着脱式小銭ポケットが付いています。

14 イースIIタペストリー

定価2,900円

サイズ：60cm×95cmの壁掛です。これでキミの部屋はイースになってしまうゾ。

申し込み方法

「イース」の商品をお求めの際は，全国DEMPA／ペンタンキャラクター商品取扱い店で直接購入するか，通信販売を御利用ください。

商品取扱い店大募集

DEMPA／ペンタンでは，キャラクター商品取扱い店を大募集しています。☎03(445)6111 電波新聞社出版販売部までご連絡ください。また，御相談も承ります。（パソコンショップ・ファンシーショップ・文具店・玩具店・大歓迎。）

電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

☎ 03－445－6111

©日本ファルコム㈱

いらっしゃい！ここは,キャラクターグッズの店だ。売ってい

カンペンセット

どれも定価950円

セットの中は，カンペンケース（2層式），鉛筆6本，消ゴム1個が含まれています。各商品ともゲームのアイテムなどを表現して個性あるものに仕上がっています。



ザ・リターン・オブ・イシター
トレージャーボックスⅡ Aタイプ





ザ・リターン・オブ・イシター
トレージャーボックスⅡ Bタイプ



源平討魔伝 三種の神器

沙羅曼蛇 ハイパーユニット
Aタイプ/Bタイプ

カンペン





ディーヴァカンペンケース 定価500円

下敷

どれも定価200円

人気ビデオゲームのポスターやパッケージに使用しているオリジナルイラストをそのまま下敷にしました。
通信販売で申し込まれる場合はこれらの中から合計5枚以上になるように申し込んでください。



ザ・リターン・オブ・イシター



源平討魔伝



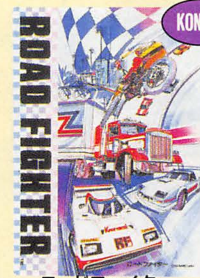
妖怪道中記



グロブダー



パックランド



ロードファイター



ツインビー



グラディウス



ハイパーオリンピック



イーアルカンフー



ディーヴァ



ファンタジーゾーン



アウトラン



サンダーストーム



レインボーアイランド

NAMCO …Ⓒ㈱ナムコ KONAMI …ⒸKONAMI TAITO …ⒸTAITO CORP. SEGA …ⒸSEGA DECO …ⒸDATA EAST CORP. T&E …ⒸT & E SOFT

るものを見るかね? ▶はい

DEMPA/ペンタン

TAITO



ダライアス

TAITO

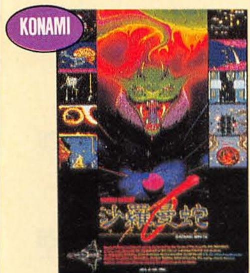


バブルボブル

レポートパッド

どれも定価250円

KONAMI



沙羅曼蛇

KONAMI



ツインビー

ウォーレット

どれも定価1,200円

便利な着脱式の小銭入れがついたおサイフです。テレフォンカードも収納できます。海や山に,そしてゲーセンに!それぞれ,キャラクター別に色がちがいます。好みのキャラクターをお選びください。

NAMCO



ザ・リターン・オブ・イシター

NAMCO



ドラゴンスピリット

NAMCO



パックマニア

NAMCO



ファイナルラップ 限定品

NAMCO



源平討魔伝

NAMCO



妖怪道中記

TAITO



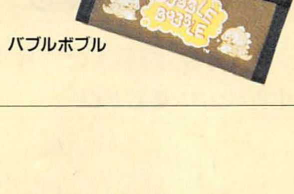
ダライアス

TAITO



レインボーアイランド

TAITO



バブルボブル

SEGA



アウトラン

クーラーボトル(500mℓ)

どれも定価1,200円

冷たい飲料水を保温するボトルです。スポーツの時など○○ドリンクがいっそうおいしくなるゾ。


NAMCO ドラゴンバスター

NAMCO スカイキッド

NAMCO ドルアーガの塔

ストロータイプとカップタイプがあります。通信販売を利用する場合は必ず指定してください。

Tシャツ


NAMCO

マッピー
サイズSのみ 定価1,700円


NAMCO

スカイキッド
サイズS,L 定価1,700円


NAMCO

ドルアーガの塔 A
サイズSのみ 定価1,800円


NAMCO

ドルアーガの塔 B
サイズSのみ 定価1,800円



NAMCO

パックマン
サイズ S,M,L 定価1,800円

トレーナー




NAMCO

ドルアーガの塔 色:グレー,白,アイボリー,グリーン サイズ S,M,L 定価4,500円


NAMCO

マッピー 色:イエロ,アイボリー,白
サイズ Lのみ 定価4,300円



NAMCO

パックランド 色:イエロー,白,グリーン
サイズ S,M,L 定価4,300円

Tシャツ,トレーナーサイズ表

サイズ	胸囲(cm)	身長(cm)
S	78 ~ 86	145 ~ 155
M	84 ~ 92	155 ~ 165
L	90 ~ 98	165 ~ 175

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにしてください。

申し込み方法

近くにお店がない場合、通信販売で、購入できます。

通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表(赤い印字の横長の紙)を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。

発売元:電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine 1989年3月号

目次 3 CONTENTS

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

パソコン・メーカー

ソフトハウス

パソコン・ショップ

その他

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン 3月号
第8巻　第3号
1989年2月25日印刷
1989年3月1日発行
定価380円
電波新聞社 1989 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141　電話　東京(03)445-6111(大代表)　振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

第1回マイコンBASICマガジンCG(コンピュータ・グラフィック)コンテスト指定作品

「プリントゴッコ+パソコン/ワープロCG」のテクニック紹介

コンテスト入選作品発表

パソコンやワープロを活用して、ステキなCG年賀状を創ろうという『第1回BASICマガジンCGコンテスト』の入選発表を行ないます。

いずれも、工夫をこらしており、なかなかの力作でしたが、優劣をつけがたく、6作品を入選、2作品を番外入選とし、それぞれ記念品をお贈りすることになりました。

X68000+Z'S STAFF+NEW PRINT SHOP+プリントゴッコで制作

(東京都豊島区 青山 亮君)

評：センスよくしあがっています。細かい文字を出したりしていて、テクニックには感心させられます。次回は、もっと技術を生かした、カラフルな作品を見てみたいなあ。

MZ-2200+プリントゴッコで制作

(宮崎県都城市・坂本栄子さん)

評：バックの金を散らしたところなど、なかなか凝ったデザインです。できたら、船の絵のところは、もっと目立つ配色にすれば良かったのではないでしょうか。

PC-9801U2+Z'S STAFF Kid+プリントゴッコで制作

(東京都世田谷区・鈴木 知君)

評：若者らしい勢いのあるデザインで、入選してしまいました。せっかくの絵柄なので、背景にも色を使ってほしかったというのが、編集部の意見です。

PC-8801FH+ダ・ビンチ+プリントゴッコで制作

(東京都目黒区・佐藤礼子さん)

評：挨拶の文章は手書きにしたそうです。ヘビやリンゴのグラデーションのところが良かったので入選。

X1ターボ+Z'S STAFF+プリントゴッコで制作

(千葉県船橋市 南 浩司君)

評：デザインはマアマアですが、カラーをふんだんに使っている感じがよく出ています。仕上げにペンも使ったということです。

JX5+ユニペイント+プリントゴッコで制作

(愛知県愛知郡 深津正芳君)

評：どうしても蛇って気味悪く感じてしまうのだけれど、ユーモラスに楽しくデザインされています。版の合わせかたも上手にできていますね。

番外入選

X1turboIII+turboZ'S STAFF+CZ-8PC2(カラープリンタ)他で制作

(愛知県愛知郡 井伊友昭君)

評：自分の顔を入れたり、たくさんの機材を使って意欲的にまとめていますね。カラープリンタの限界に挑戦といったところでしょうか。

番外入選

JW-R100で制作

(兵庫県氷上郡 安田 功君)

評：おつかれさまでした。なんとシステム・ディスクだけで作ったそうです。プリントゴッコで色をつけたらすごくよくなりますよ。

※プリントゴッコの使い方は、1月号、2月号の記事をお読みください。 ■作品のくわしい内容は73ページから記事にまとめてあります。

キミのCGをカラフルに仕上げる プリントゴッコの高画質バージョン

あのプリントゴッコがグレードアップ！高密度200メッシュ／インチの「ハイメッシュマスター」と「ハイメッシュインク」を使えば、CGの細かい線もくっきり鮮やかにプリントでき、目を見張るばかり。これはもう、パソコン・ワープロユーザーの必需品です。

●スピーディな20枚連続印刷 これがウワサの…「PG-10」

ハガキを20枚セットして連続印刷可能。印刷枚数がわかるデジタルカウンター、ピーッと鳴る印圧ブザーなど高機能を満載。

¥14,800
(付属品を含む)





プリントゴッコ・キャラクターの所ジョージさん

新発売の「プリントゴッコパレット・ハイメッシュ」。これがあればキミのプリントゴッコもハイメッシュに変身。

●小さな文字までくっきり鮮やか プリントゴッコB6「ハイメッシュセット」

高密度ハイメッシュタイプのマスターとインクをセット。細い線やベタ面も鮮明に仕上がるブルーボディーのすぐれモノ。

¥11,000
(付属品を含む)



特集:キミの部屋で業務用ゲームが楽しめる!

ビデオゲーム基板大研究
―そのしくみから購入まで―

鈴木康史

キミの部屋でビデオゲームができる!!

最近，ゲーム・センター等にある業務用(ぎょうむよう)の，ビデオゲーム基板が身近(みぢか)なものになってきましたね。

やはり，本物はちがいます。スピード感のある動き，リアルなサウンド，ミュージック，カラフルなグラフィックと，どれを取ってもパソコンや家庭用ゲーム機などは問題になりません。やはり本物はお金を入れてプレイするだけの価値がありますね!!

この本物のゲームが家庭でも遊べるんです。自分の部屋でできたら最高だ!! なんて思っている君たち! 業務用の本物ゲームを思いっ切りプレイできるんだぞ!! それもコインを入れずに!

中古基板がねらい目!

この業務用ゲームには寿命(じゅみょう)がありますね。ゲーム・センターではいつでも〝新作〞〝NEWゲーム登場〞〝NEW〞などの貼(は)り紙が目につきます。これは，つぎつぎに古いゲームが新しいゲームに入れかわっているからです。

ゲームの寿命は，機械的な寿命ではなく，人気度による寿命です。売上げが悪くなるからです。早いものだと2～3か月で姿を消してしまうこともありますし，3年くらい人気を維持しているものまで様々(さまざま)です。

ゲーム基板は使用方法さえまちがえなければほとんど故障(こしょう)しません。半永久的です。

最近，この中古ゲーム基板がマニアの間で評判(ひょうばん)です。名作の『インベーダー』，『パックマン』から，つい先日までのめり込んでいた，『源平討魔伝』，『サラマンダ』，また，見たことのないようなゲームなど，いろいろなゲームが，自分の部屋で，家庭用のテレビでプレイできるんです。

ハードの知識も初歩的なものでOK!! もちろん誰でも最初は初心者ですが……。

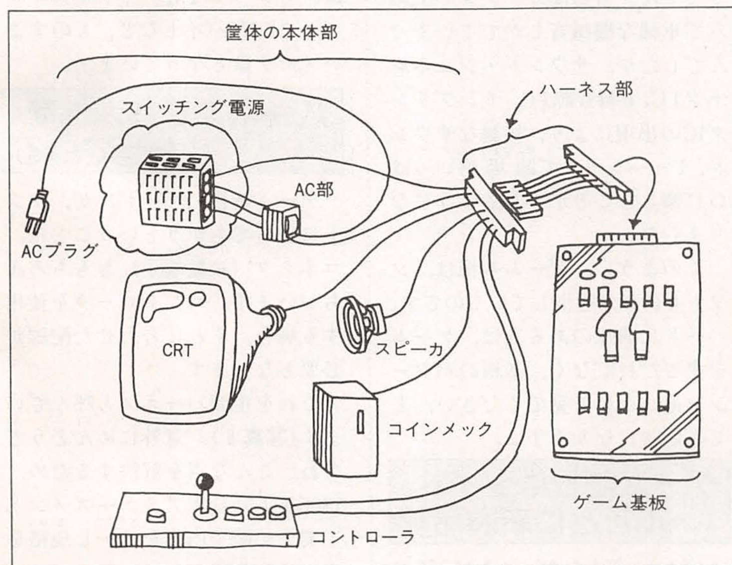
業務マシンの中身は意外にシンプルだ

ゲームマシンはとても立派なテーブル等の筐体(きょうたい)に入っていて，中は見えませんが，とても単純なのです。

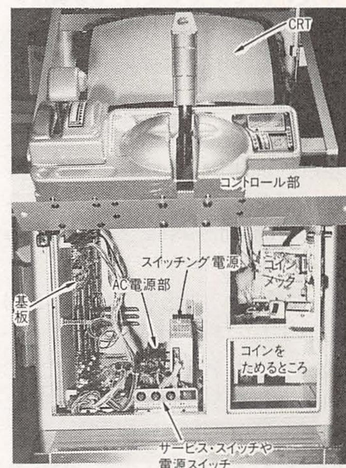
心臓部のゲーム基板，これを動作させる電源（スイッチング電源が主流），画像を映しだすCRT（TV），コントロールする ジョイスティック，トリガ+ボタン，そしてお金の入力信号を送るコインメック，です。意外に簡単でしょう（写真1，第1図）。

ゲーム基板以外はほぼ共通化しており，基板をさしかえれば（ただし接続用ハーネスが必要）いろいろなゲームを動かせます。

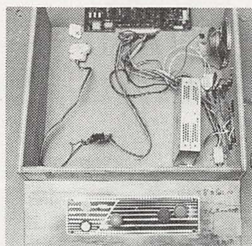
マニアの皆さん向けに販売されているコントローラもほとんどゲームマシンと同じです。CRTがなくて，コネクタになっているのと，



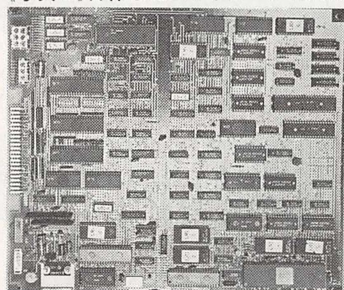
《第1図》意外にシンプルなゲームマシンの構造



《写真1》ゲーム機の内部。アフターバーナー用のものだ



《写真 2》自作したコントローラの内部



《写真 3》ゲーム基板の例。68000を使っている

コインメックがないだけです。もちろん筐体は付いていませんが，コンパクトにできています（**写真2**）。

ゲーム基板のしくみは？

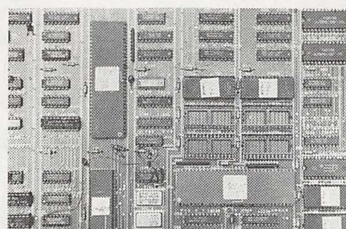
本物のゲームはものすごく進んだハードが使われていて，取っつきにくいと思っている人がほとんどだと思いますが，そんなにむずかしくはないんです。

現在，市販されているパソコンのCPU，Z-80，6502，6809，68000（16ビット）とほとんど同じものが使われているのです（**写真3**）。

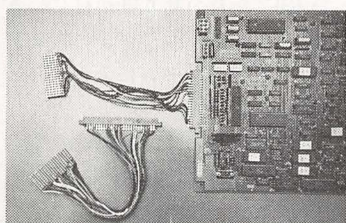
10数年前のあの日本国中フィーバーした『インベーダー』はCPUに8080が使われ，その後のギャラクシアン，パックマン等はZ-80，以降，併行(へいこう)して，6502，6809，等が使用され，現在はグラディウスII等に68000，（16ビット）が使われています。

パソコンの進化？とほとんど同じですね。そうなんです，ごく一般的なCPUを使っているのです。

少々ちがうのは，ゲーム基板は，スピードが命で，処理速度(しょりそくど)が速くなっており，CPUも2個，3個とマルチCPUが使われ，サウンド，グラフィック等が分離されて別々の



《写真 4》業務用ではマルチCPUはあたりまえ。大きな二つのICが68000



《写真 5》基板と本体を接続するハーネス

CPUで動いている基板が多くなりました（**写真4**）。

業務用のゲームでは，カラフルなグラフィックをもの凄(すご)いスピードで動かしていますね。これは，すべてのグラフィックのパターンを用意しておき（すべてのキャラクターをソフトで作っておき）画面で書き換えてスピード感のある動きをだしています。いわば，プログラムされた疑似(ぎじ)グラフィックなのです。

また，サウンドの点でも見のがせません。当初はカウンターICのみで単純な機械音しかでていませんでしたが，サウンド・ジェネレータIC，FM音源IC，サンプリングICの出現により，複雑なサウンド，ミュージックで臨場感(りんじょうかん)いっぱいに楽しむことができるようになりました。

このように，ゲーム基板は，ソフトも含めて進歩しているのです。ハードに興味のある人は，ゲームをするだけでなく，基板のパターンを追いかけて見てください，とても勉強になりますよ。

ゲーム基板はタイトルごとに新製品!?

パソコン等とただ一つちがう点は業務用ゲームのハード（基板）には標準品はないということです。

パソコンのようにディスクを交換すれば他のゲームが走るというように簡単(かんたん)にはいかないのです。

業務用のゲームは，そのソフトに合わせてハード（基板）自体(じたい)も新(あら)たに作っているのです。パソコンのように汎用性(はんようせい)を必要としません。

このごろでは一部に，汎用性(はんようせい)のあるハード（基板）が各メーカーより発売され一つのハードでEP-ROM等の交換により，数種類のゲームができるようになりました(マザーボードシステムと一般的に呼ばれています)。

メーカーにより，『システム16』，『システム87』，などと呼ばれています。

今後はこのシステムが増える傾向にあります。

とはいっても3年も4年も同じ基板が使われることはないはずです。

より良くソフトを走らせるのにハードの変更(へんこう)はいたしかたないのでしょう。

プログラムのメモリ量も飛躍的(ひやくてき)に増えています。『インベーダー』は6Kバイト，『パックマン』は12Kバイト，『ハレーズコメット』は64Kバイト，『源平討魔伝』は1Mバイト，『アフターバーナー』にいたってはプログラム1Mバイト＋グラフィック2.5Mバイトなど，ものすごいメモリ量となっています。

ハーネスで共通性を持たせている

ゲーム基板（ハード）が，ソフトによってちがうということは，コネクタ（接続端子(せつぞくたんし)）ももちろんちがいます。コントローラを使用する場合，それに合わせた配線が必要となります。

これを中間ハーネスと呼んでいます(**写真5**)。意外にめんどうですね。こんな点を解決するため，1986年より日本アミューズメント工業会が端子内容を統一(とういつ)し規格(きかく)を定(さだ)めました。

この規格をJAMMA(ジャマと読

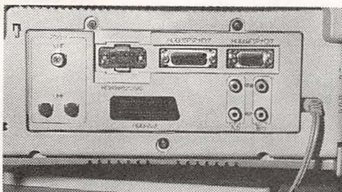
む）規格といい，現在のNEWゲームは，これがほとんど採用されています。

なお，一般に販売されている中古基板には第2図のような結線図（コネクタ端子図）が付いています。これがない場合，コントローラに接続して遊ぶことができません。クズと同じですので購入しないほうが良いでしょう。

電源はスイッチング電源を使う

ゲーム基板を動作させるには，電源（スイッチング電源）が必要です。D.C.＋5V,7A。＋12V,1A。－5V,1A 程度のものが必要となります。－5Vは使用しないものが半分以上あります。＋12Vは音声アンプ用に使用しているタイプが多く見られます。

このように，規定の電圧，電流が取りだせるものでないと，うまく動作しません。電流は規定以上のものでも可（多すぎても大丈夫）。



《写真6》RGBアナログ，RGBマルチ対応のモニタで200ラインのモニタなら使える

つぎが操作部です。ジョイスティック，トリガーボタン，コインボタン，スタート・ボタン等が必要となります。トリガーボタンは3個使用が種々のゲームに対応できて便利です。

モニタとして使えるものは

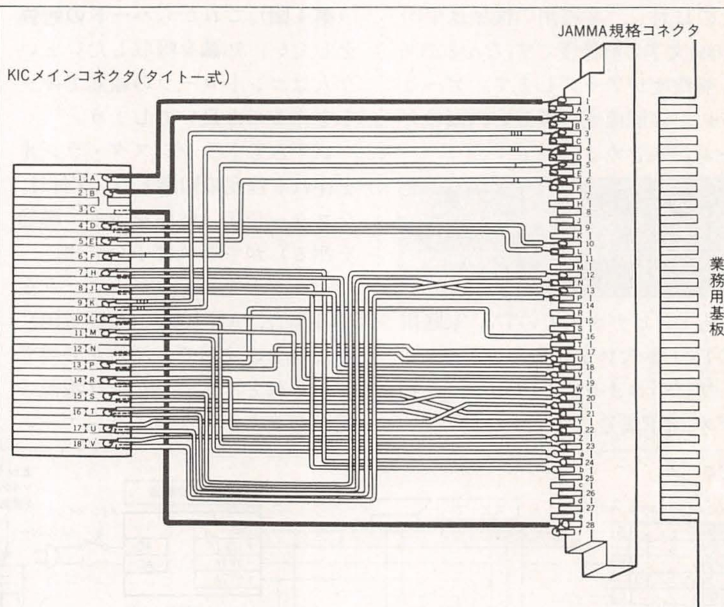
最後にTV（CRT）へのつなぎかたです。

アナログRGBのモニタ（200ライン，水平周波15～16kHz）があれば，15ピン，21ピンのいずれでも使えます（写真6）。

21ピンタイプは文字放送用，キャプテン用などとして一般のテレビに使用され，このタイプは国内統一規格ですので，21ピン対応ならばすべて，OKです。

15ピン対応の場合，高解像度専用のものがあります。これは水平周波数のちがいにより使用できません。

しかし，最近は，マルチスキャン，オート・スキャン等と呼ばれ



KICメインコネクタ（タイトー式）

GND	1	A	GND
GND	2	B	GND
GND	3	C	GND
SPEAKER	4	D	SPEAKER
＋12V	5	E	＋12V
－5V	6	F	－5V
1PPUSH③	7	H	1P-UP
2PPUSH③	8	J	2P-UP
＋5V	9	K	＋5V
1P-DOWN	10	L	1PPUSH②
2P-DOWN	11	M	2PPUSH②
	12	N	2P-START
CREDIT	13	P	1P-START
1PPUSH①	14	R	1P-RIGHT
TV-R	15	S	1P-LEFT
2P-RIGHT	16	T	TV-B
2P-LEFT	17	U	TV-G
2PPUSH①	18	V	TV-SYNC

JAMMA規格コネクタ

半田面 Solder Side			部品面 Parts Side
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
＋5V	C	3	＋5V
＋5V	D	4	＋5V
－5V	E	5	－5V
＋12V	F	6	＋12V
	H	7	
	J	8	
	K	9	
Speaker (−) (スピーカ(−))	L	10	Speaker (+) (スピーカ(+))
	M	11	
Video Green (映像―緑)	N	12	Video Red (映像―赤)
Video Sync (映像―同期)	P	13	Video Blue (映像―青)
	R	14	
	S	15	
	T	16	Coin
2P Start (2P スタート)	U	17	1P Start (1P スタート)
2P Up (2P 上)	V	18	1P Up (1P 上)
2P Down (2P 下)	W	19	1P Down (1P 下)
2P Left (2P 左)	X	20	1P Left (1P 左)
2P Right (2P 右)	Y	21	1P Right (1P 右)
2P Push S/W 1 } 2Pのトリガボタン	Z	22	1P Push S/W 1 } 1Pのトリガボタン
2P Push S/W 2 } 2Pのトリガボタン	a	23	1P Push S/W 2 } 1Pのトリガボタン
2P Push S/W 3 } 2Pのトリガボタン	b	24	1P Push S/W 3 } 1Pのトリガボタン
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

《第2図》タイトー方式とJAMMA規格の変化ができるハーネスの結線図例

る，水平周波数を自由に選べる(15〜31kHz) CRTが多く見られます。このタイプならばOKです。

なお，TTLタイプのCRT（デジタル8ピン）は，カラーが8色しかでませんので現在のゲーム基板では使えません。

最近はグラフィックに64色以上と，フルカラーに近くなってはいますが，デジタルですと中間色の部分が表示されないのです。

ところでアナログ・タイプのCRTは解像度が2,000文字（200ライン）なのに対し，業務用の機械は平均1,600文字の解像度です。なんと25%も解像度がアップします。ゲーセン以上の解像度で美しい画面のゲームが楽しめるわけです。

ふつうのテレビでもビデオ・コンバータを使えばOK！

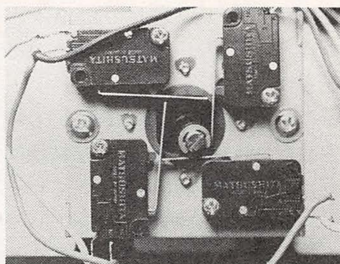
もし，ビデオ入力のTV，家庭用のTVしかないという人もガッカリしてはいけません。RGB信号をビデオ，RF信号に変更するビデオ・コンバータという変換基板が発売されています（キョーワインターナショナル，☎03-448-0832）。画質はRGBモニタにくらべると少々，落ちますが，PCエンジンと同程度に出力されます。

ウデに自信のある人は自作してみては？

上記のものがあれば業務用ゲームが走ります。ハードに強い人は自分でパーツを集めてオリジナル・コントローラを作って見ましょう（第4図）。これからハードの勉強をしたい，知識を吸収したいという人はコントローラの組立てキットを作るのも良いでしょう。

いずれもトランジスタ・ラジオを作れる程度の知識とハンダ付け，テスター使用（電圧を測る，導通を測る）ができれば十分です。

パーツを集めてコントローラを作る場合，AC-100V（家庭電源）を使用しますので，注意が必要です。それと，スイッチング電源の電圧をまちがえないようにゲーム



《写真7》ジョイスティックの配線部分。右下がスイッチオンの状態になっている

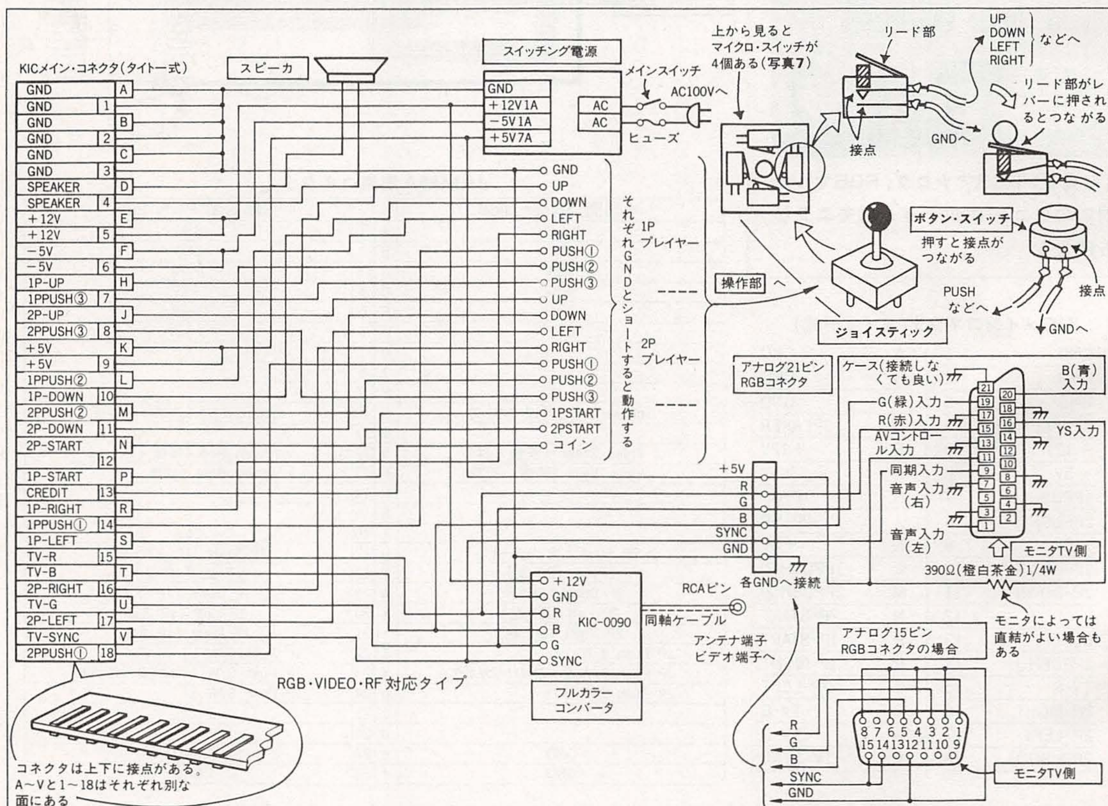
基板に結線します。

まちがえると基板の故障の要因（よういん）となります。くれぐれも注意してください。

特にコネクターの上下逆差し，結線時の配線図の見まちがいには，注意しましょう。

ハードはまったくダメ，それよりもソフトのほうに興味のある方はコントローラの完成品を購入するのも一方法です。そしてハードの初歩的知識をおぼえていきましょう。

いずれにしても，ゲーム用基板は電気製品です。むきだしの部分



《第3図》コントロール・ボックスの回路図

もあるので，電源コンセントを入れたまま基板にさわったり，ぬれた手でさわったりといった感電事故につながるようなことは，ぜったいにやめましょう。安全に注意して楽しんでください。

中古ゲーム機を生かす 週辺機器紹介

丹治佐一

各メーカから中古ゲーム基板を生かすための周辺機器が発売されています。ハンダ付けが苦手な人は，これらの製品を使えば，簡単に中古ゲーム機が自宅で楽しめるようになります。

ビデオゲームコントロールボックス AV-7 シグマ電子 20,000円

ゲーム機からの映像信号出力は，アナログRGBです。ビデオが接続できる一般的な家庭用のTVでは，ビデオ入力端子を持っているものが一般的で，アナログRGB入力端子がないのが一般的です。

そのため，せっかく購入したゲーム機も自宅にあるTVが生かせないわけです。

そこで登場するのが〝AV-7〟です。電源部分のほかにビデオ入力端子を持つTVのために，RGB信号をビデオ信号に変換するためのユニットが内蔵されています（赤，緑，青，色の調整のツマミ付き）。

基板との接続はシグマ電子オリジナルの36ピンコネクタ内容となっており，中間ハーネスによって端子内容を変換し接続します（ハーネス用の基板付き）。

サウンドはモニタTVからでます。また，ウォークマンなどのヘッドホンがあれば，深夜でも気がねなくゲームが楽しめます。

サイズは，120×190×100㎜。

AV-7同様の内容で，ビデオ信号出力がなくRGB信号出力を持つ〝RGB-7(17,000円)〟もあります。



▲ビデオコントロールボックス AV-7

プロスティック G-7 TURBO シグマ電子 価格：9,500円

シューティング・ゲームは，やはり連射機能がなければ話になりませんね。そこで〝プロスティック G-7 TURBO〟の登場となります。

このジョイスティックは，AV-7に接続することで，連射機能付きコントローラとして利用できるほかに，端子の内容を変換するコードを使えば，ファミコンや，マークIII，メガドライブ，アタリ仕様のパソコン（X1，PC88，PC98は対応していない）に接続して，連射付きのコントローラとして利用が可能です（連射スピード可変可能）。サイズ190×300㎜。



▲プロスティック G-7 TURBO

中古基板を買うときの注意点

ゲーム・センターにはいつも新しいゲームがたくさんならんでいますね!! 古いゲームはどうなったんだろうかと考えたことありませんか？

メーカーが新しい基板を売るときに下取られたり，いろいろな流通の業者に引取られていくのです。この業者にもいろいろあり，輸出専門，国内業者向，マニア向け，オペレーター（リース業者）兼業も兼ねています。

業者相手の商売がほとんどですので，マニアの皆さんが買いにいっても相手にしてくれないところがあります。

マニア向けの窓口のあるお店を選ぼう

49頁で紹介している販売店はマニア専門の窓口があるので親切に応対してくれますよ。

次に，中古基板の購入のポイント，方法をアドバイスします。

まず第一に，中古基板のリスト等を良く調べて，自分のほしい基板は何か，価格はいくらかを調べます。新しいものや，人気のあるものは高いので，予算を組み，予備知識として勉強しておいてください。

在庫の確認をしよう

注文するときはお店に在庫を必ず確認してください。とくに中古基板の場合，数量に限りがあります。新規生産品ではないので，何日待てば手に入るという物でもありません。また人気度により，商品の動きもとても早く，価格も変動します。この点をよく注意して在庫の確認はお忘れなく。

中間ハーネスを忘れずに!!

コントローラとゲーム基板を接続してプレイするためには『中間ハーネス』が必要となります。

原則として基板1種に，1本のハーネスが必要となります。JAMMA規格の基板なら、一つのハーネスですべて使えます。少々，慣れれば自分でも作れますが，初心者の人はハーネスも基板と同時に購入することになります（平均2,000円～3,000円くらい）。

中間ハーネスを作るには約20～30分くらいかかります。コントローラのコネクタ端子とゲーム基

コントロールボックス KIC-045DX

キョーワインターナショナル
価格：28,000円

なんたって本物だから，そのハードな動きでチャチなコントローラはこわれてしまいます。

そこで，耐久性にはゲーム・センターで実証済みの本物のジョイスティックと頑丈なケースを使った〝KIC-045DX〟をおすすめします。

045DXでは，さらにゲームを楽しくするために〝ステレオサウンドユニット〟が内蔵されています。

ゲーム機自体からステレオのサウンドが出力されているものもありますが，一般のゲーム機ではモノラル出力が普通です。

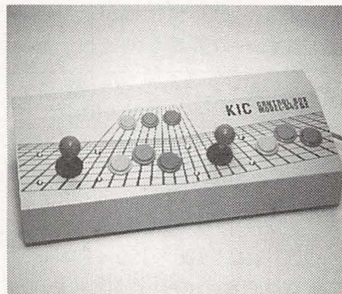
そこで，疑似ステレオを作るユニットを内蔵して，臨場感のあるサウンドでゲームをしてしまおうというものです。

ステレオのためのスピーカがコントローラ内に2個付きます。

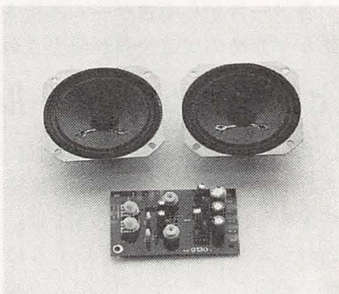
従来のコントローラを持っている人には，この〝ステレオサウンドユニット〟を2,000円で販売しているので，グレードアップも可能です。

タイプ別価格は，ビデオ・VHF対応が34,000円，21ピンRGB対応が28,000円，両対応が37,000円です。

また，完成品の他にキットもあり，好みに応じて選択すれば良いでしょう。キットは，ケースに取り付けるための穴がすべて加工済みになっているほかに，ビデオ出力に変換するためのフルカラーコンバータは完成済みです（約2時間で完成できる，ハンダゴテを握ったことのある人向け）。サイズは，W450×D200×H100㎜。



▲コントロールボックス KIC-045DX



▲ステレオサウンドユニット

20インチRGBモニタ

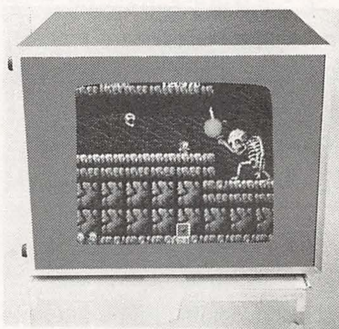
テクナート
価格：55,000円

大画面の大迫力で本物ゲーム機を楽しみたいという人は多いはず。

それも大画面をとても安価で！ そんな期待に答えてこのモニタを紹介しましょう。

テクナートから発売されているもので20インチサイズとド迫力の大画面，そして21ピンアナログRGB入力端子を備えています。当然ながらちゃんとケースに入っています。価格はうれしい55,000円です。

縦画面，横画面兼用で画面反転機能が付いています。サイズは，580×450×495㎜。



▲20インチRGBモニタ

板のエッジ・コネクタの同じ名称の端子をコードでつなぎ，ハンダ付けします。点結びの要領です。

中間ハーネスを作ってくれる業者はマニアにも親切ということになるので，安心できる業者といえます。

通信販売には代金引き換えシステムもある

以上が主なポイントですが，通信販売で前送金は不安だと思われる人がほとんどだと思います。最近は代金引換システム（商品が届いて代金を支払う）が増えてきています。何っていったって，商品が届いたら引換えに代金を支払うのですから安心です。但し，手数料が1,000円くらい加算されますが，安心料と思えばけして高くはないはずです。

また，販売店が近くにある場合はどんどん行きましょう。買わなくても良いのです。商品を見て，確かめて，なっとくするまで質問するのもよいでしょう。意外に掘り出し物のゲーム基板が見つかったり，お店の人と親しくなっていろいろの情報を集めることができるなどのメリットもありますよ。

なっとくしてから買おう

中古基板を買うお店には，いろいろなことを確かめておくこともたいせつです。

買ったあと，もしこわれたときはどうなるのか，修理してもらえるのか，もらえないのかなどは，まず聞いておきたいことです。

新品とはちがうのですから，中には，もう修理する部品がないものもあります（オールド・ゲームなど）。そんな場合は，自分の気持ちの中で，なっとくできれば買うのもよいでしょう。

また，家に持って帰ったら動作しなかった……，などという場合もあるかもしれません。そんなときにアドバイスしてくれる窓口もぜひ確認しておきましょう。

通信販売となると，直接話ができないので，なおいっそう電話や手紙などで確認する必要があります。電話の場合は，お店の人から聞いた話を日時を入れてメモしておくと，万が一トラブルが発生したときに役立ちます。

また，未成年者の場合は，必ずお父さんやお母さんの許可を得て，注文するようにしましょう。購入手続きの確認や，送金は，大人にやってもらうようにしましょう。

なお，この記事は，あくまでも中古基板購入のアドバイスを書いたもので，読者のみなさんと，販売店との売買については，一切責任は負いません。

よく調べて，確実な支はらい方法を選び（とくに通信販売の場合）十分なっとくして中古基板を手に入れ，楽しんでください。

中古基板・周辺機器販売店

㈱キョーワインターナショナル

〠141 東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル 1F ☎03-448-0832

取り扱い品目

コントロールBOX（KIC-045DX）／中古基板，筐体／コンバータ（画像信号変換基板）／ゲーム用各種パーツ

購入方法

店頭販売／現金書留，郵便振替または代金引換

お店から一言

コントロールBOXの製造発売元。コンバータ等のオリジナル機器も各種発売。ベーマガ編集部（電波新聞社）の近くにショールーム（直販部）がありますので，ぜひお立ち寄りください。ゲーム基板，コントロールBOX等，実際に見て確めてお買い求めになれます。在庫豊富，200種，3,000枚の中古基板を用意してあります。

㈱宇宙堂

〠462 名古屋市北区下飯田4-6-2 ☎052-916-1407

取り扱い品目

ビデオゲーム中古基板

購入方法

店頭販売／電話で確認後，現金書留

お店から一言

当社は，安さが自まんです。

最近スピーディに基板を出荷できるようになりました。そして，在庫がない場合でも，できる限りお捜しし，取りよせるつもりでいます。

ソフトランド秀和

〠556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館ビル3階

☎06-649-7177

取り扱い品目

マニア向けゲーム基板／ゲーム・テーブル／周辺機器

購入方法

店頭販売（カードも可）／電話で確認後，現金書留

お店からの一言

関西のゲームマニア指定店……!!他店では，あまり見られないゲームをデモしています。毎週日曜日は，大型特価セールを行なっています。在庫は約400種類，2,000枚はあります。ショーケースの中には，約100種類の基板を展示。また，ゲーム・テーブルなども販売しております。

パワードサービス

〠816 福岡市博多区諸岡4-29-23 ☎092-572-4110

取り扱い品目

ゲーム基板・筐体（きょうたい）

購入方法

電話かハガキで申し込み，現金書留または銀行振込

お店から一言

パワードサービスは，心のこもったサービスを心がけています。基板を購入していただいた方は，安心してプレイできます。その他ゲームに関することなら何でも，ご相談ください。ほしい基板をご希望の価格を参考にして，捜してきます。

タイムマシン

〠183 東京都府中市新町3-15-5 ☎0423-67-1129

取り扱い品目

ゲーム機（テーブル型）／中古・新品基板

購入方法

店頭販売／電話で確認の後，現金書留または銀行振込

お店からの一言

豊富な在庫をそろえ，当社の18インチ中古筐体は完全クリーニング，整備済みでフル装備です。パネルやガラスは，すべて新品を使用し，価格は43,000円です。また格安筐体もそろっていますので，お電話で問い合わせください。リストは，無料で提供しております。なお，当社は運賃元払い，遠方の方にも修理なども行なっております。

テクナート

〠556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F

☎06-643-7641

取り扱い品目

業務用ビデオゲーム基板，パーツおよび周辺機器

購入方法

店頭販売／電話で確認の後，現金書留または銀行振込。入金確認後，宅急便で。または代金引き換え発送も可。

お店から一言

入荷，出荷時の２度のチェックを行なっていますので，動作は完璧（かんぺき）です。業界歴10年以上のベテラン・スタッフが，どんなお問い合わせにも適確にお答えします。そして万全のアフターサービス，メンテナンスを誇（ほこ）り，オールド・ゲームから最新ゲームまで，リーズナブル・プライスで供給させていただいております。

㈱玉屋

〠168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-323-5524

取り扱い品目

ビデオゲームに関する筐体（テーブル・大型ゲーム機）／中古基板／パーツ各種

購入方法

購入する商品を電話で確認後，現金書留または店頭販売

お店から一言

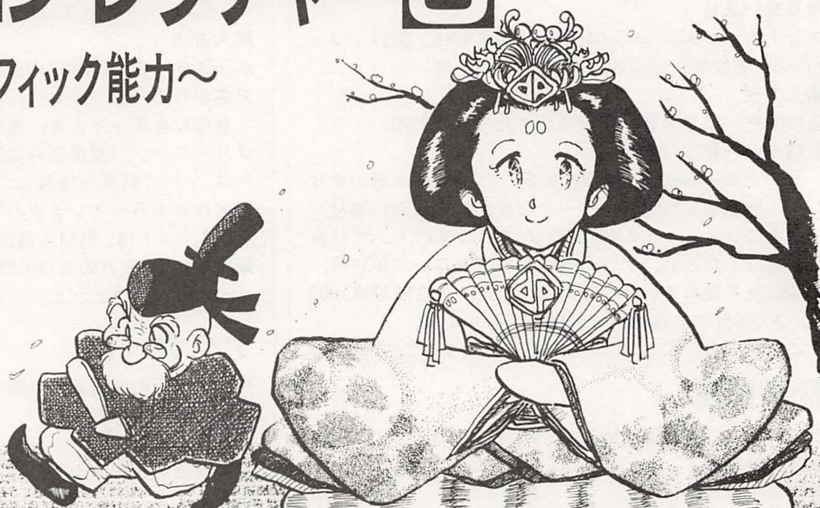
親切ていねいをモットーにマニアの方々に，喜んでいただけるように日頃心がけております。ビデオゲームに関する筐体，基板，各種パーツおよび修理まで，すべて当社にお任せください。また，ビデオゲームに関するご質問もお受けしております。なお，展示販売も行なっておりますので，近くにおいでの際は，お気軽にお立ち寄りください。

ご注意：購入の際は，47ページの「中古基板を買うときの注意」をよく読んで，トラブルの起きないようにしてください。

Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー③

～パソコンのグラフィック能力～

by くりひろし







★パソコンの能力を示す代表的なものが，グラフィック能力です。グラフィック機能の良し悪しで，そのパソコン全体の評価までされかねません。ゲーム用マシンはなおさらです。

★ところが，このグラフィック機能ほど，標準がなくて幅の広いものはありません。幸いにして（？）ＭＳＸのような規格やもっとも売れている（？）パソコンのグラフィック機能が標準的に考えられていますが，パソコン・メーカーによって，じつにまちまちです。それだけ，マシンの能力をアピールするのに都合のいい機能なのでしょう。

★ボロは着てても心は錦，というわけで，高機能グラフィックも使いこなしが肝心です。ではまた来月。

パソコンのグラフィック能力の
第一のポイントは，
解像度(かいぞうど)であるっっ

すなわち
どれだけ細かく
表示できるかだ！

TVもパソコンも，画面表示は
すべて小さな点の集まりで
つくられている！もちろん
点が多いほど見やすいことに
なるね

その小さな点
の，ひとつひとつを
「ドット」という
単位であらわすのね

解像度の目やすは，
タテにいくつ，ヨコにいくつ
ドットが並べられるかで
あらわされる。たとえば
320×200ドット
といえば，タテに320個
ヨコに200個で，合計
64000ドットの表示ができる

パソコンの代表的な解像度には，
こんなものがあるね

160×100 320×100 320×200	MSX など	低
640×200 640×400	88，98 など	↕ 解像度
768×512 ⋮ etc	X68K など	高

このグラフィックの解像度と
テキスト（文字）の表示数とは
密接な関係がある！

グラフィック
テキスト

あ，わかった！
文字もドットの集まりで
あらわしているからね

そのとおり！一般的な
文字は8×8ドットで
表示できるから…

640×200ドットの場合

$$\frac{640}{8}\times\frac{200}{8}=80\times25\text{文字}$$

なるほど，
640×200ドット
で，80×25文字
表示できるのね

※漢字は多くの
ドットがいるので
もっと少なくなる

ところで，ひとつ気がついて
ほしいことがあるんだ！
それは，グラフィックの
解像度が高いほど…

しまった！

わかるわかる！
メモリをいっぱい
使っちゃうのねっ！

そう！グラフィック表示の
データは，専用のメモリである
VRAM(ブイラム)(Video(ビデオ) RAM(ラム))に
格納(かくのう)されているんだ！

VRAM

画面上のドットのある，なし
は0か1かに置きかえて
VRAMの中にはいって
いるんですね

画面表示 → VRAMの中

1	0	0	1	0	……
0	1	1	0	1	……

（本当は，VRAMの中にデータを入れると
画面に表示されるので，念のため）

画面表示の流れ

表示

CRT
コントローラ

格納

VRAM

表示データ

0000
0100
0111
1001
0100
0101

たとえば，640×200ドット
1画面分ならば，

640×200＝128000ドット
128000÷8＝16000バイト
＝16Kバイト

のVRAMが使われる

すると，えーと
320×200ドットで
8Kバイト必要で，
640×400ドットで
32Kバイトだから，
解像度がタテヨコとも
2倍になればVRAMは
4倍いるわけだ

ソロバンを
つかうな！

最近のパソコンは解像度の
高いものが多いけど，これは
必要にせまられただけでなく，
VRAMに使われるメモリ用
LSIが安くなったことも
大きな理由のひとつだね

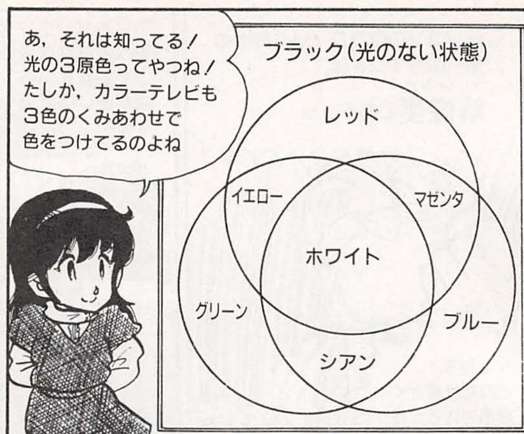
大
小
VRAM
の量
LSIの
値段
むかし
いま



あ，ねえDr. …じゃあドットにつく色って，どうやってきまるのかしら？



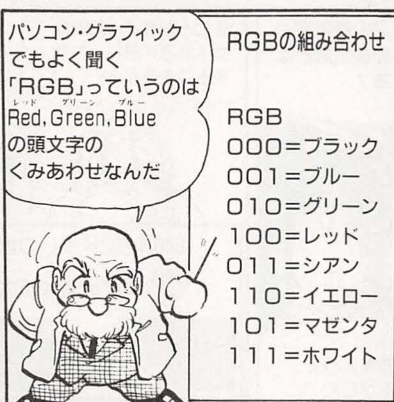
うむ！よくぞきいてくれた！
しかし，その前にパソコンのグラフィックの色はどうやってだしているか考えてみよう！



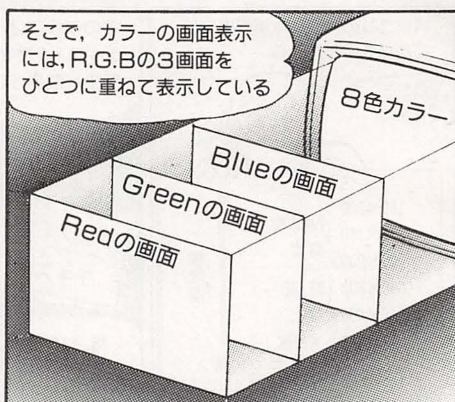
あ，それは知ってる！光の3原色ってやつね！たしか，カラーテレビも3色のくみあわせで色をつけてるのよね
ブラック（光のない状態）
レッド
イエロー
マゼンタ
ホワイト
グリーン
ブルー
シアン



そのとおり！単純な3色の組み合わせで8色を表現できる！これが，パソコンの「8色表示」の基本となっているんだ
3色のくみあわせ
2×2×2=8とおり



パソコン・グラフィックでもよく聞く「RGB」っていうのはRed, Green, Blueの頭文字のくみあわせなんだ
RGBの組み合わせ
RGB
000=ブラック
001=ブルー
010=グリーン
100=レッド
011=シアン
110=イエロー
101=マゼンタ
111=ホワイト



そこで，カラーの画面表示には，R.G.Bの3画面をひとつに重ねて表示している
8色カラー
Blueの画面
Greenの画面
Redの画面



したがって，VRAMもそれぞれR.G.Bのためのエリアが必要になるのだ。場所も決められているね
Blueのエリア
10000～17FFF
Greenのエリア
08000～0FFFF
VRAMメモリの例
Redのエリア
00000～07FFF
(16進)



そっか，じゃあカラー表示にはモノクロの表示とくらべると3倍のVRAMが必要になっちゃうのか
それで，パソコンのカタログには，よく
320×200　8色カラー　1画面
320×200　モノクロ　3画面
とか書いてあるのね



あ，ね，Dr. …でも，これじゃ昔の8色までのパソコンしかだめよね
AVパソコンの4096色とか26万色とかいうのは，どうやってるかしら？



これは，じつは理くつのうえではカンタンなんだ。16色表示ならば，明るいRGB8色と暗い8色であわせて16色になっているのだ
R G B
明
暗
明るさを変えてやることが色を変えることになるんだね



この考えかたをもっと進めて，RGBのそれぞれに何段階かの明るさを持たせれば，そのかけあわせで何万とおりもの色を表示できるわけだ！
RGB各16階調（16段階の明るさがある）の場合
16×16×16=4096色
RGB各32階調
32×32×32=32768色
RGB64階調
64×64×64=262144色



すると，いわゆるアナログRGBというのは，XX階調のデジタルRGBと考えてしまえるわけね

さて，せっかくそれだけの
機能があっても，それを
生かせなければ意味がない

そりゃ
そーよねえ



つまり，表示する方式に
あったディスプレイを
用意しなければいけない，
ということなんだね



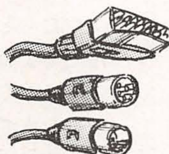
◦モノクロ表示専用
　モノクロ・ディスプレイ
　グリーン・ディスプレイ
◦8色RGB用
　RGBディスプレイ
◦16色RGB用
　16色用RGBディスプレイ
◦アナログRGB用
　アナログRGBディスプレイ
　⋮
※一般に高性能のディスプレイは低い性能のディスプレイを兼(か)ねている

しかもやっかいなことに，解像度
によっても使えるディスプレイ
がちがうんだなあ



320×200ドット	○	中解像度ディスプレイ
320×200ドット	×	高解像度ディスプレイ
640×400ドット	△	中解像度ディスプレイ
640×400ドット	○	高解像度ディスプレイ

それだけではすまない！
パソコンからディスプレイへ画像
信号を送るケーブルも，方式に
よってずいぶんちがう



・アナログRGB用
・8色RGB用
・コンポジット出力
　(モノクロ)用

これらは，パソコンのメーカーによって
ちがう場合もあるので，よけいに
複雑(ふくざつ)だったりするね

なぜこんなにちがうかといえば，
アナログの場合は色の階調用の
信号が必要だったり，解像度に
よって動作する信号の周波数
がちがうためなんだね



何でもつなげる，
オールマイティなディスプレイ
もあるけれど，多少高価
だったりするから，えらぶ
ときにはよく注意しないとね



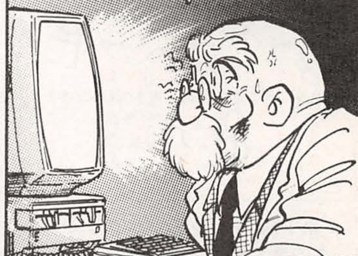
よくわかんないから，つぐ美が買うときは店員さんにまかせよっと



そーいえば，最近はまったくちがう表示方式がありますね

あ，よくしってるねつぐ美くん

ディスプレイTVの欠点は，
サイズの大きさもあるが
目がつかれるのが最悪だ！
けっこう悪い点が多いんだね



そこで，さいきんのパソコン，とくに流行の
ラップトップ・パソコンには，プラズマ・ディスプレイ
とよばれるオレンジ色の表示装置や，ワープロに
よく使われる液晶(えきしょう)ディスプレイがよく使われ
ているね！モノクロしかないのが残念だけど



白液晶っていう
より見やすいのもあるし，
カラー液晶ももうすぐ
実用化されますね

ん，つぐ美くん
どうしたの？



ディスプレイの見すぎで，目が悪くなっちゃった



ああ？これではお嫁に

いけないわっっ！





Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

～飛んでくる物体をキックしてみよう～

おなじみ編集部

影：ぐおおっ……。んがぁ…。

編：影さん，起きてください。影さん！

つぐ美：コラッ！起きなさい！

影：んぐぐ…。ムムッ，このヤロー。

編：何寝言言ってるんですか，起きなさい。このまま寝ててくれたほうがいいかもしれないけど。

影：ウワッ。あれ，夢だったのか？

編：何が夢だったのか？ですか。

影：いや，2面をクリアしたと思ったら突然シャンデリアが落ちてきて…。

編：何の話をしてるんですか，まったく。

影：いや，スプラッターハウスだよ。最近夢によく見るんだ。

つぐ美：そのゲームってあの気味悪いのじゃない？

編：やたらとグロテスクなやつなんですよね。確か主人公がジェ…ではなくてリックという仮面をした人で，パンチやキックでグロテスクな敵を倒していくんでしたよネ。

影：余談だけど，リックはじつはマスクの下は毛がなかったんですねェ～。

Dr.D：だれか呼んだか？

影：誰もDr.に毛がないなんて言ってないですよ。

Dr.D：はっきりと言うナ！　それより格闘技タイプのゲームじゃろ，そのスプラッターなんとかというやつは。

編：ええ，パンチとかけりとか。

Dr.D：うむ，いい題材じゃな。今回はけりでいこうかの。

つぐ美：というわけで今回は『キック』をプログラムしてみましょう。

まずけりをいれてみよう

Dr.D：まず，「けり」そのものじゃが，つぐ美ちゃん，ちょっと影君をけっとばしてみなさい。

影：Dr.私はおもちゃじゃないんですから！

つぐ美：そうです，私そんなことできません。

影：さすが，つぐ美ちゃんはワタシの味方(バキッ！)イテッ。

つぐ美：あら，足がすべっちゃった。

Dr.D：ちょっと速くてよくわからんかったな，今のけりは。まあゆっくり見ると第1図のようになる。

編：立っている姿勢から足をあげて，けりだす…。

Dr.D：これを素速くやると「キック」になる。これをプログラムにしたのが，リスト1じゃ。

編：えっと。10行で画面を消したあと，100～140行，200～240行300～340行，400～440行で，それぞれ1コマずつ人を描いていくわけですね（パターンを順次描いているだけですから別のパターンを描いても同じ）。

キー入力によるキック

影：おっキック…。ねえDr.キーを押したらキックするようにしてくださいよ。

Dr.D：自分でやりなさい。！

影：はいはい。え～と…追加リスト2だ！　リスト1にリスト2を追加してRun！　スペース・キーを押すとほらキック！

編：でもこれ，足をあげっぱなしですよ。

Dr.D：さらにケチをつけると真っ暗な画面からいきなりけりをくらわすのはちょっとヒキョウじゃ。

影：ガーン。どーしたらいいーんでしょう。

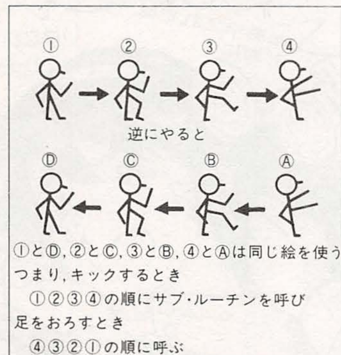
Dr.D：足をだすときの逆をやれば足は引っ込むじゃろ(第2図)。

影：そりゃそうですけど。

編：だったら1コマ1コマをサブ・



《第1図》キックのプログラミングの考えかた



《第2図》キックをだした足をひっこめる

《リスト 1》キックのプログラム・リスト

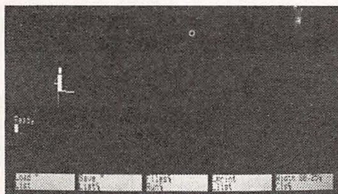
```
10 CLS ——————————————— 画面を消す
100 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
110 LOCATE 10,11:PRINT "┌█─  " │
120 LOCATE 10,12:PRINT " █   " ├ 最初のパターンを表示
130 LOCATE 10,13:PRINT " ||  " │
140 LOCATE 10,14:PRINT " ||  " ┘
150 '
200 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
210 LOCATE 10,11:PRINT "┌█┘  " │
220 LOCATE 10,12:PRINT " █   " ├ つぎのパターンを表示
230 LOCATE 10,13:PRINT " |\  " │
240 LOCATE 10,14:PRINT " |/  " ┘
250 '
300 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
310 LOCATE 10,11:PRINT "/█   " │
320 LOCATE 10,12:PRINT "\█_  " ├ さらにつぎのパターンを表示
330 LOCATE 10,13:PRINT " |/  " │
340 LOCATE 10,14:PRINT " |   " ┘
350 '
400 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
410 LOCATE 10,11:PRINT "/█   " │
420 LOCATE 10,12:PRINT "‾█_  " ├ そのつぎのパターンを表示
430 LOCATE 10,13:PRINT " |  ‾" │
440 LOCATE 10,14:PRINT " |   " ┘
450 '
```

《リスト 2》キー入力によるキックの追加プログラム・リスト

```
50 A$=INKEY$ ——————————————— A$に何のキーが押されたかを読む
60 IF A$<>" " THEN GOTO 50 ——— スペース・キーでなかったら50行へもどる
```

《リスト 3》キックをした後，元の姿にもどすプログラム・リスト

```
10 CLS
20 GOSUB 100 ——————————————— 最初に立っているところを描いておく
50 A$=INKEY$
60 IF A$<>" " THEN GOTO 50
70 GOSUB 100:GOSUB 200:GOSUB 300:GOSUB 400 ——— スペース・キーが押されたら順次
                                                パターン表示ルーチンを呼びだす
80 GOSUB 300:GOSUB 200:GOSUB 100 ——— けりまでいったらまた
                                      その逆に表示していく
90 GOTO 50
100 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
110 LOCATE 10,11:PRINT "┌█─  "
120 LOCATE 10,12:PRINT " █   "
130 LOCATE 10,13:PRINT " ||  "
140 LOCATE 10,14:PRINT " ||  "
150 RETURN
160 '
200 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
210 LOCATE 10,11:PRINT "┌█┘  "
220 LOCATE 10,12:PRINT " █   "
230 LOCATE 10,13:PRINT " |\  "
240 LOCATE 10,14:PRINT " |/  "
250 RETURN
260 '
300 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
310 LOCATE 10,11:PRINT "/█   "
320 LOCATE 10,12:PRINT "\█_  "
330 LOCATE 10,13:PRINT " |/  "
340 LOCATE 10,14:PRINT " |   "
350 RETURN
360 '
400 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
410 LOCATE 10,11:PRINT "/█   "
420 LOCATE 10,12:PRINT "‾█_  "
430 LOCATE 10,13:PRINT " |  ‾"
440 LOCATE 10,14:PRINT " |   "
450 RETURN
460 '
```



《写真 1》リスト 1 の実行画面

ルーチンにして順に呼んだらいいんじゃないですか？

Dr.D：そのとおり。

編：こうしてみたら？**リスト 3**！ **100～450行**をそれぞれサブ・ルーチンにしてみました。画面を消した後，あらかじめ**100行**を呼んでおいて，立っている姿勢を描いておきます。スペース・キーが押されたら**100行**以下のサブ・ルーチンを順に呼びます。そしてまたもどって，以下繰り返し…。

Dr.D：よしよし。これで今月のメインテーマは終わった。

影：残りは私がコントをやります。

キックを入れる物体を動かす

編：そんなわけないでしょ！では これを使ってゲームにしてみましょうか。

影：やっぱりスプラッターハウスみたいなのがいい！

Dr.D：まァあれだけ凝(こ)ったものはムリだから，ワンキー・ゲームにしよう。上から落ちてくる物をけっとばして壊(こわ)す，というのはどうじゃろ。

影：「上から落ちてくる」はもう何回もやりましたよ。

編：それなら前や上から飛んでくる物をけっとばすっていうのは？

影：あ，それがいい。

Dr.D：何かと応用もきくし，それにしようかの。ではつぎに物が飛んでくる部分を作ろう。たとえば**第 3 図**のように放物線(ほうぶつせん)に飛ばすには，あらかじめ配列(はいれつ)に“●”の飛ぶ座標をいれておけばよい。そしてできたのが**リスト 4** じゃ。

物体にいろんな動きかたをさせる

編：もっといろいろな飛びかたをさせたかったら，この**230行**からのデータをいじればよいわけですか。

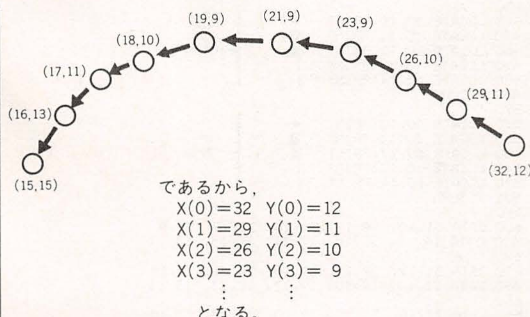
影：そのとおり。

Dr.D：それはワシのセリフじゃ。

影：でもいちいちデータをいれかえるのってめんどうですよ。

編：それもそうですね。どうせ配列に入れておくんなら，いくつかのデータをまとめておけないでしょうか？

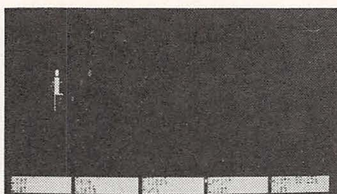
Dr.D：そうくると思ってナ。**第 4 図**のように配列を 2 次元にしておくと可能(かのう)じゃ。それを利用し



《第 3 図》キックされる物体の座標を配列に

《リスト 4》物体の移動プログラム・リスト

```
100 DIM X(9),Y(9) ——————————— 配列X,Yを定義
110 FOR I=0 TO 9 ────┐
120  READ X(I),Y(I)  ├── X(0～9),Y(0～9)に値
130 NEXT I ──────────┘     を読み込む
140 CLS
150 '
160 FOR I=0 TO 9
170  LOCATE X(I),Y(I):PRINT "●"; ——— I番目のX,Y座標に"●"を描く
180  FOR J=0 TO 49:NEXT J ——————— 少し時間をあける
190  LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "; ——— "●"を消す
200 NEXT I
210 GOTO 160
220 '
230 DATA 32,12, 29,11, 26,10, 23, 9, 21,9    ┐
240 DATA 19, 9, 18,10, 17,11, 16,13, 15,15   ┘── 放物線の座標のデータ
```



《写真 2》リスト 6 の実行画面

たのが**リスト 5** なわけだ。R の値 0 ～ 2 に対応して，それぞれの移動する座標を読んで表示するわけじゃナ。

影：それじゃ，これらを合わせてゲームにしてみましょうよ。

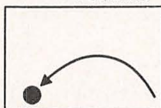
いよいよ飛んでくる物体をキックするゲーム

Dr.D：それなら影君，**リスト 3** と**リスト 5** を組み合わせてみなさい。

影：ハイ。…できたぞ！**リスト 6**！ "●"が飛んでくるゾ。今だ！ア

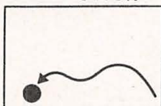
X(A,0～9), Y(A,0～9)としておく。Aは0～2。

A=0のとき放物線



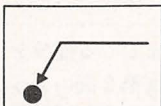
→X(0,0～9), Y(0,0～9)に座標が入っている

A=1のとき波を打つ



→X(1,0～9), Y(1,0～9)に以下同上

A=2のとき急降下



→X(2,0～9), Y(2,0～9)以下同上

《第 4 図》物体の動きのパターンを 2 次配列に

《リスト 5》物体の移動パターンを増やしたプログラム・リスト

```
100 DIM X(2,9),Y(2,9) ―――――― X,Yを2次元に定義
110 FOR I=0 TO 2
120  FOR J=0 TO 9
130   READ X(I,J),Y(I,J)
140  NEXT J
150 NEXT I
160 CLS
170 '
180 R=INT(RND*3) ―――――― Rを0～2の数にする
190 FOR I=0 TO 9
200  LOCATE X(R,I),Y(R,I):PRINT "●";
210  FOR J=0 TO 99:NEXT J
220  LOCATE X(R,I),Y(R,I):PRINT " ";
230 NEXT I
240 GOTO 180
250 '
260 DATA 32,12, 29,11, 26,10, 23, 9, 21,9   ┐ "●"の移動パターン1
270 DATA 19, 9, 18,10, 17,11, 16,13, 15,15  ┘ (放物線)
280 '
290 DATA 32,12, 32,11, 29,12, 26,13, 23,14  ┐ "●"の移動パターン2
300 DATA 21,13, 19,12, 17,13, 16,14, 15,15  ┘ (波をうっている)
310 '
320 DATA 32,10, 31,10, 30,10, 29,10, 28,10  ┐ "●"の移動パターン3
330 DATA 27,10, 24,11, 21,12, 18,13, 15,14  ┘ (急降下)
```

《リスト 6》リスト 3 とリスト 5 を組み合わせたプログラム・リスト

※リスト5にリスト3を付け加えたプログラム Ⓐ, Ⓑの部分がリスト3と同じでしょ

```
Ⓐ┌ 100 CLS
  └ 110 GOSUB 300
    120 DIM X(2,9),Y(2,9)
    130 FOR I=0 TO 2
    140  FOR J=0 TO 9
    150   READ X(I,J),Y(I,J)
    160  NEXT J
    170 NEXT I
    180 '
    190 R=INT(RND*3)
    200 FOR I=0 TO 9
    210  LOCATE X(R,I),Y(R,I):PRINT "●";
    220  FOR J=0 TO 99:NEXT J
    230  LOCATE X(R,I),Y(R,I):PRINT " ";
    240 NEXT I
  ┌ 250 A$=INKEY$
  │ 260 IF A$<>" " THEN GOTO 290
  │ 270 GOSUB 300:GOSUB 370:GOSUB 440:GOSUB 510
  │ 280 GOSUB 440:GOSUB 370:GOSUB 300
  │ 290 GOTO 190
  │ 300 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
  │ 310 LOCATE 10,11:PRINT "┌█─  "
  │ 320 LOCATE 10,12:PRINT " █   "
  │ 330 LOCATE 10,13:PRINT " ||  "
  │ 340 LOCATE 10,14:PRINT " ||  "
  │ 350 RETURN
  │ 360 '
  │ 370 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
  │ 380 LOCATE 10,11:PRINT "┌█┘  "
  │ 390 LOCATE 10,12:PRINT " █   "
  │ 400 LOCATE 10,13:PRINT " |＼ "
Ⓑ│ 410 LOCATE 10,14:PRINT " |/  "
  │ 420 RETURN
  │ 430 '
  │ 440 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
  │ 450 LOCATE 10,11:PRINT "/█   "
  │ 460 LOCATE 10,12:PRINT "＼█_ "
  │ 470 LOCATE 10,13:PRINT " |/  "
  │ 480 LOCATE 10,14:PRINT " |   "
  │ 490 RETURN
  │ 500 '
  │ 510 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
  │ 520 LOCATE 10,11:PRINT "/█   "
  │ 530 LOCATE 10,12:PRINT " █_  "
  │ 540 LOCATE 10,13:PRINT " |__ "
  │ 550 LOCATE 10,14:PRINT " |   "
  └ 560 RETURN
    570 '
    580 DATA 31,12, 29,11, 26,10, 23, 9, 21,9
    590 DATA 19, 9, 18,10, 17,11, 15,13, 13,14
    600 '
    610 DATA 31,12, 29,11, 27,10, 25,11, 23,12
    620 DATA 21,11, 19,10, 17,11, 15,13, 13,14
    630 '
    640 DATA 31,10, 30,10, 29,10, 28,10, 27,10
    650 DATA 24,10, 21,11, 18,12, 15,13, 13,14
```

《リスト 7》物体をキックするプログラム・リスト

```
100 CLS
110 GOSUB 320
120 DIM X(2,9),Y(2,9)
130 FOR I=0 TO 2
140  FOR J=0 TO 9
150   READ X(I,J),Y(I,J)
160  NEXT J
170 NEXT I
180 '
190 R=INT(RND*3):P=0:H=1:V=0
200 '
210 LOCATE X(R,P),Y(R,P):PRINT " ";
220 P=P+1:IF P=10 THEN P=0:R=INT(RND*3)     スペース・キーが押されたら
230 LOCATE X(R,P),Y(R,P):PRINT "●";          Vを1(キックする)にする
260 '
270 A$=INKEY$
280 IF A$=" " AND V=0 THEN V=1 ――――――――――┘
290 H=H+V:IF H>5 THEN H=1:V=0 ―――― キックし終わったらH,Vをもとにもどす
300 ON H GOSUB 320,460,530,460,390,320 ――――┐
310 GOTO 210                                 │
320 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐             │
330 LOCATE 10,11:PRINT "┌█─  " │             │
340 LOCATE 10,12:PRINT " █   " ├パターン①   Hの値(1～5)に応じて
350 LOCATE 10,13:PRINT " ||  " │             パターン①～④を呼ぶ
360 LOCATE 10,14:PRINT " ||  " ┘
370 RETURN
380 '
390 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
400 LOCATE 10,11:PRINT "┌█┘  " │
410 LOCATE 10,12:PRINT " █   " ├パターン②
420 LOCATE 10,13:PRINT " |＼ " │
430 LOCATE 10,14:PRINT " |/  " ┘
440 RETURN
450 '
460 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
470 LOCATE 10,11:PRINT "/█   " │
480 LOCATE 10,12:PRINT "＼█_ " ├パターン③
490 LOCATE 10,13:PRINT " |/  " │
500 LOCATE 10,14:PRINT " |   " ┘
510 RETURN
520 '
530 LOCATE 10,10:PRINT " ●   " ┐
540 LOCATE 10,11:PRINT "/█   " │
550 LOCATE 10,12:PRINT " █_  " ├パターン④
560 LOCATE 10,13:PRINT " |__ " │
570 LOCATE 10,14:PRINT " |   " ┘
580 RETURN
590 '
600 DATA 31,12, 29,11, 26,10, 23, 9, 21,9
610 DATA 19, 9, 18,10, 17,11, 15,13, 13,14
620 '
630 DATA 31,12, 29,11, 27,10, 25,11, 23,12
640 DATA 21,11, 19,10, 17,11, 15,13, 13,14
650 '
660 DATA 31,10, 30,10, 29,10, 28,10, 27,10
670 DATA 24,10, 21,11, 18,12, 15,13, 13,14
```

レ…。

編：キーを押してもスグにキック しませんネ。だいぶ間があきますけど。

Dr.D：ウム。これは**第5図**のように“●”とキックを交互に表示させていないからじゃ。そこで**リスト7**となるわけだ。

影：ウワャ！おおっこれはいける。でもこれ異常にむずかしくありません。

編：“●”が速すぎるんですよ。

Dr.D：そういう場合は逆手にとって，キックを速くしてやるんじゃ。というよりはキックの処理をする回数を増やすということじゃやナ（**第6図**）。**リスト8**を追加してみなさい。“●”が1回移動するごとに5回キックの処理をしている。このSが大きくなるほど素速くキックできるわけじゃから，ゲームはやさしくなる。

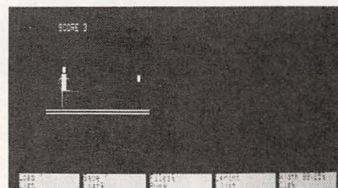
影：ウン，この程度のスピードなら遊べるゾ！

Dr.D：そして，最後に判定をつけてできあがりじゃ（**リスト9**）。

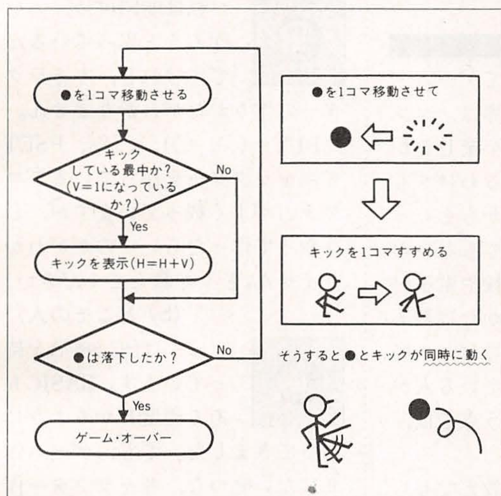
影：さあこい，邪悪な鬼火ども！ 影様のスペシャル・キックで打ちくだいてくれる！

編：これだけのゲームでなぜそこまで話が大きくなるんですかね。まったく。

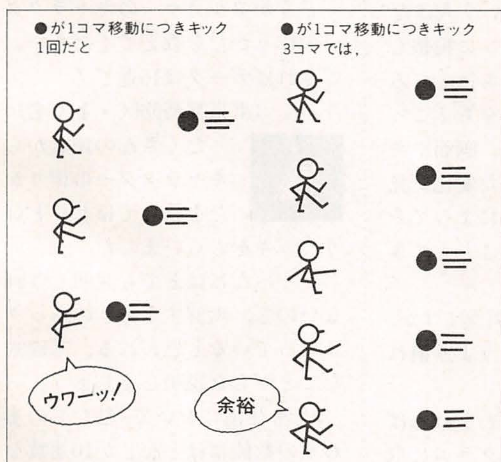
編集長：仕事にいかされるといいんだがナ…。



《写真3》リスト9の実行画面



《第5図》物体とキックを交互に表示する流れ図



《第6図》物体の移動中にキックのコマを増やす

《リスト8》キックの処理を増やした追加プログラム・リスト

```
195 S=5 ─────────── Sを設定
265 FOR I=1 TO S ┐
305 NEXT I       ┘─ Sの回数だけキックのルーチン
                    (リスト7の270行～300行)を繰り返す
```

《リスト9》判定を加えたゲーム・プログラム・リスト

```
100 CLS
110 GOSUB 420
111 FOR I=7 TO 31              ┐
112  LOCATE I,15:PRINT "=";    ├─床を表示
113 NEXT I                     ┘
120 DIM X(2,9),Y(2,9)
130 FOR I=0 TO 2
140  FOR J=0 TO 9
150   READ X(I,J),Y(I,J)
160  NEXT J
170 NEXT I
180 '
190 R=INT(RND*3):P=0:H=1:V=0:SC=0
200 S=5:Q=0
210 '
220 LOCATE X(R,P),Y(R,P):PRINT " ";
230 P=P+1:IF P=10 THEN GOTO 390 ──────── ●が落ちたら390行へ(ゲーム・オーバー)
240 LOCATE X(R,P),Y(R,P):PRINT "●";
250 '
260 FOR I=1 TO S
270 A$=INKEY$
280 IF A$=" " AND V=0 THEN V=1
290 H=H+V:IF H>5 THEN H=1:V=0
300 ON H GOSUB 420,560,630,560,490,420
310 IF H=3 AND P=8 THEN Q=1 ──────── キックが命中したらQ=1にする(フラグをたてておく)
320 NEXT I
330 IF Q=1 THEN GOSUB 350 ───────── Qが1なら(キックが命中していたら)350行を呼ぶ
340 GOTO 220
345 '
350 LOCATE 15,13:PRINT "X";
355 SC=SC+1:LOCATE 10,5:PRINT "SCORE";SC ── スコアの表示
360 IF (SC MOD 5)>0 THEN 375 ┐
370 S=S-1:IF S<1 THEN S=1    ┘─スコアが5点ごとにスピードをあげる
375 P=0:Q=0:R=INT(RND*3)
380 LOCATE 15,13:PRINT " "::RETURN
390 LOCATE 13,11:PRINT "GAME OVER"
400 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 400 ── リターン・キーが押されるまで待つ
410 RUN
420 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
430 LOCATE 10,11:PRINT "┌█─  "
440 LOCATE 10,12:PRINT " █   "
450 LOCATE 10,13:PRINT " ||  "
460 LOCATE 10,14:PRINT " ||  "
470 RETURN
480 '
490 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
500 LOCATE 10,11:PRINT "┌█┘  "
510 LOCATE 10,12:PRINT " █   "
520 LOCATE 10,13:PRINT " |\  "
530 LOCATE 10,14:PRINT " |/  "
540 RETURN
550 '
560 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
570 LOCATE 10,11:PRINT "/█   "
580 LOCATE 10,12:PRINT "\█_  "
590 LOCATE 10,13:PRINT " |/  "
600 LOCATE 10,14:PRINT " |   "
610 RETURN
620 '
630 LOCATE 10,10:PRINT " ●   "
640 LOCATE 10,11:PRINT "/█   "
650 LOCATE 10,12:PRINT "─█_  "
660 LOCATE 10,13:PRINT " | ─"
670 LOCATE 10,14:PRINT " |   "
680 RETURN
690 '
700 DATA 31,12, 29,11, 26,10, 23, 9, 21,9
710 DATA 19, 9, 18,10, 17,11, 15,13, 13,14
720 '
730 DATA 31,12, 29,11, 27,10, 25,11, 23,12
740 DATA 21,11, 19,10, 17,11, 15,13, 13,14
750 '
760 DATA 31,10, 30,10, 29,10, 28,10, 27,10
770 DATA 24,10, 21,11, 18,12, 15,13, 13,14
```

プロを目ざす諸君集まれ！
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

みなさんこんにちは。今年の冬は寒いのか暖かいのか，わからない変な季節ですが，雪もそんなにないのにスキーにばかり行っている今日このごろです。ドラゴンクエストIVの開発も順調に進んでいますよ。

受験生の読者も多いようですが風邪などひかないようにガンバッテください。



新しくはじまったこのコーナー。ぼくのように，将来プログラマーになりたいと思っている者にとっては，とても参考になります。内藤先生がんばってくださいね。そこで質問なんですが，ゲーム・プログラマーになるには，どんな進路を歩むべきなのでしょうか。ぼくは今，中3の受験生なのですが，高校は普通科の学校に進むつもりです。内藤先生のように，電子科などに進まなければプログラマーになるのはむずかしいのでしょうか。

コンピュータの専門学校のチラシを見ていると，みんなCOBOLやFORTRANなどのゲームを作るには不向きの言語を教えているようです。ぼく自身はパソコン(MSX)を買って，3年になるのですが，BASICもほとんど理解できません。やはり，内藤先生のように独学で学ばなければいけないのでしょうか。

(岐阜県大垣市：ブラッディ・シンジ)



この質問の他にも進路についてのお便りを多数いただきました。コンピュータの専門学校に行かなければ，ゲームのプログラマーになれないということは，ありません。私のまわりにいるプロの人たちは，大半が普通の高校や大学をでています。したがってゲーム・プログラマーという世界は，コンピュータの専門学校を卒業したからといってすぐになれるわけでもないし，普通科をでたからといってプロになれないわけでもないのです。ただし，専門学校や電子科の授業でゲームの作りかたは教えてくれなくても，友達にゲーム好きでパソコンを理解している人がいる可能性が高いという点では，いいかもしれません。

技術的な部分を人に教えてもらえずに，BASICを理解できない人も多いようです。そういう人はたとえば，BASICマガジンに掲載してあるプログラムを打ち込んでみて，その中の数字とかをちょこっと変えて動かしてみて，画面やキャラの動きにどういった変化が見られるかを調べ，それによってその命令の役割りを知ることもできると思います。

昔からよく言われる言葉ですが，「コンピュータは，習うより慣れろ」です。

自分でどうしても養わなければいけない部分は，プログラムに取り組む姿勢ではないでしょうか。

プログラムを組むのに最良の方法はなにかを発見しましょう。

たとえばみんな寝静まった真夜中がいいとか，音楽を聞きながらがいいということもあげられます。

また念入りに仕様をかためてからプログラムを組むほうがいいか，どんどん打ち込むタイプかとかいったこともあるでしょう。

とにかく，人に教えてもらうのではなく，自分にあった方法を自分で見つけるのが，能力を引き出す最大のポイントとなると思いますよ。

あとは本人のやる気しだい。ある程度の自信があり，自分なりに「プロになりたい」という意思表示ができれば，ソフトハウスで雇ってくれるところも少なくはないと思います。



私は88FRでゲームを作ろうと思っているんですけれど，キャラクターの作りかたがわかりません。

PUT＠(○，○)，○％，PSETでキャラクターを作っているプログラムがよく載っていますが，どうやって作ったらいいのかがわかりません。どうか教えてください。

(by どこぞの人)



ぼくはPC-88FAを持っています。BASICもある程度わかるようになってきました。でも，ゲーム作りにたいせつな，キャラクター作成ができません。

どうかフルカラーのキャラクターの作りかたを教えてください。できればデータは16進で！

(東京都葛飾区・とく名)



たくさんの読者からキャラクターの作りかたを教えてほしいというハガキをもらいました。

いっぺんにはとても説明しきれないので，理解するときのネックになっていると思われる，基礎的なことがらを説明しましょう。

日常生活において，私たちのまわりの数値はほとんどが10進数なのですが，コンピュータの世界では，2進数や16進数が多く使われます。特にマシン語のプログラムを組む場合，16進数は切っても切りはなせないものです。

ここではまずこれらの数について，お話ししたいと思います。

《第１表》10進，２進，16進の比較

10進	2進	16進
0	0	0
1	1	1
2	10	·2
3	11	3
4	100	4
5	101	5
6	110	6
7	111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10
17	10001	11
18	10010	12
19	10011	13

10進数とは，1からかぞえていって，10がでてくるたびに，けた上げを行ないますね。これと同じように，2進数では2が，16進数では16がでてくるたびに，けた上げをしてあげればよいわけです。

第１表を見てください。16進数のところにアルファベットがでてきましたね。これは数字というのは0〜9までの10種類しかないので，たりない6種類の文字をA〜Fに置(お)き換(か)えているわけです。

よって2進数では2が，16進数では16番目になるはずのGがでてこようとするたびに，けた上げを行なっているのがわかるでしょう。

また，2進数では0と1，16進数では0〜9までの文字を使用しているために〝10″とか書かれても，いったい10進数なのか2進数，はたまた16進数なのかわからなくなってしまうので，一般に2進数の場合は，〝10B″と〝B″を付け，読む場合には「イチ　ゼロ」と読み，16進数の場合には〝10H″と〝H″を付けます。

次になぜ２進数や16進数が使われるのでしょうか。コンピュータはデジタルなものというのはみなさんも，知っていると思います。デジタルで物事(ものごと)を判断(はんだん)するには，真(しん)か偽(ぎ)の２とおりしかないのです。

2進数→16進数
1101　0010　0110　1110　B　①最下位から4桁ごとにくぎる。

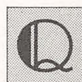
D　2　6　E　H　②**第１表**を参考にその4桁を16進数に変換する。

《第１図》２進数→16進数の変換のしかた

よって０と１の２とおりがあればいいわけですが，たとえば10進数で45678を２進数で表わすと，1101001001101110Bというように，長くなり読む場合はすごく大変なことに，なっちゃいますよね。そこで16進数の登場(とうじょう)となるわけです。

第１図のように，2進数を16進数に変換(へんかん)しておけば，いちいち「イチ，イチ，ゼロ…」と読まずにD26EHと短くなり，数値の大小も理解(りかい)しやすく，人に口で伝えるときも間違いが少なくなります。

2進数と16進数について，以上でだいたい理解していただけましたか？2進数や16進数は，今後ぜったいに必要となってくるので，よく頭に入れておいてください。



ズバリ！どうやったら，プログラムをスピーディに打ちこむことができるようになりますか？速く打ちこむコツを教えてください。

（大阪府・Black〝N″）



ウーン，気持はよくわかります。私も自分でプログラムが組めないころは，雑誌に掲載されているものをよく打ちこんでいました。速く打ちこむコツねー。そーだな，まずキーの配列(はいれつ)を憶(おぼ)えることですね。キーボードを見なくても両手で打てるようになれば，ものすごいスピードで打てるようになりますよ（ちなみに私は両手で打てません）。

あとBASICならPRINTとかGOTOなんて命令はよくでてくるのでファンクション・キーを使いこなしたり，リストの上に定規(じょうぎ)などをあてて，他の行と間違わないように工夫(くふう)してみてはどうでしょうか。

友達にリストを読んでもらうなんてことも，私はしていましたよ。口で読み上げながら打つのも，効果的(こうかてき)だと思います。

君たちは，若いのだから，ぜひ両手の打ちこみにチャレンジしてみてください。はじめはたいへんでも，きっと速く打てるようになるはずです。

今回は，直接プログラムを教えるのではなくて，プロへの心構(こころがま)えや，マシン語の基礎みたいなものを，解説してみました。次回からは，キャラクターの画面表示や，動かしかたなども説明したいと思います。

質問のだしかた

このコーナーは，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍している，読者の皆さんの大先輩，内藤先生に直接プログラミング・テクニックを指導していただけるページです。

どしどし，質問をお寄せください。なお，質問はつぎのようなきまりを守って送ってください。

①内容は，プログラミングや，ゲーム・デザインに関係するものにしてください。
②質問は，ハガキに書いて送ってください。1枚のハガキに，一つの質問を書いてください。
③質問は，自分の使用している機種名など，できるだけ具体的に書くようにしてください。
④自分の氏名（匿名の場合も書いてください），年令，住所，電話番号，パソコン歴も忘れずに書いてください。
・送り先は，BASICマガジン編集部の『内藤先生係り』です。

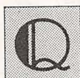
FM音源110番

by Yu-You

みなさんコンニチハ。Yu-Youです。

突然ですけど，12月18日にこのYu-Youがテレビ(パソコン・サンデー）にでたんですよ（本名で出演)。ビッグ・ニュースでしょ。しかし,ボクにとって一番のお気に入りニュースは，上野動物園のパンダの赤ちゃんの名前が「悠悠」に決まったこと。もう,うれしいやら，めいわくやら…。だって編集部にいくと，編さんたちに「よう・Yu-You，今日上野のバイトお休み？」な～んて言われるのですから…。

ところで最近パソコン通信をはじめまして，ペキンネットなんかで“COAPANDA”のIDを見付けたら，それはボクです。メッセージでも送っておいてくださいね。



Yu-You先生コンニチハ。FM音源とは関係ないんですが質問します。『コード進行』とは何のことですか？コードは読めるのですが（いつかYK-2先生がわからない人はコード譜を買えって言ったので買いました),実際に演奏しようと思ってもできないのです。これがわからないと曲のアレンジができなくて，プログラムを送ることもできません（だって，たとえばドラクエの音楽をそのまま作ってもおもしろくないでしょ)。

〔長崎県諫早市・**W.MOMO15才・L2**〕



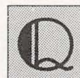
コード進行とは，その名のとおり，コードの進行状態のことを言います。たとえば，この小節はCでつぎの小節はDだ…とか，まあそんなもんですね。…ってなことを言ってもたぶん理解できないでしょうから，もう少しくわしく言います。

コードっていうのは，その場，その場における，それぞれの状態にピッタリあてはまる和音のことをいいます。たいていの場合は小節ごとに区切り目を置き，それぞれ1小節を演奏するときに，その小節になじみ合う和音ってことですね。

初心者には,ちょっとムズいかもしれませんが,もっとも簡単な見わけかたは，実際に鍵盤を使って，右手で1小節分のメロディをひいてみて，そのメロディに違和感なく当てはまるものが見つかるまで左手で和音をひき続けるしかないでしょう。

実例をだしてみましょう。**楽譜1**を見てください。この楽譜のメロディにⓑのような和音を合わせてみても，異和感があるだけでしょう。それに対して，ⓐのような和音だとピッタリときますね。これを全小節において行なったときに，そのコードの変化のことをコード進行というのです。

このコード進行は作曲者によって非常に特徴が表れるもので，聞き慣れてくると，コード進行を見ただけで誰が作ったかわかるほどです。俗に「コナミ進行」と呼ばれるコナミの曲のコード進行などもその一つで，グラディウス，グラディウスIIなんかも，非常によくそれが表れています。ちなみにボクにだって自分自身気に入ってるコード進行があるんですよ。



最近いろいろな人が作ったX68000用の曲を，PC-88SRに移植しようと思っているのですが，音色データ中にあるPANとは何ですか？また,M_TRK(1，a）っていうのは何ですか？教えてください。

〔愛知県西尾市・**朝岡毅15才・L1**〕



PANってのはパンポットの略で，音をステレオの左からだすか右からだすか，それとも両方からだすかを決めるための命令です。

数値は0～3で与え，1ならば左から，2ならば右から，3ならば両方からでます。ちなみに0を入れるとどちらからもでない，つまり無音となるのです。

88SRにはこの命令がないので，完全に無視しちゃってかまいません。

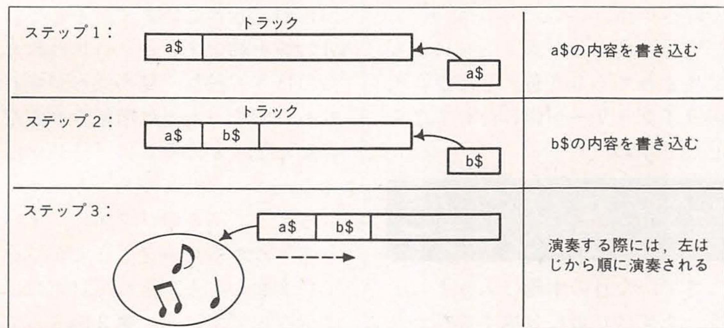
つぎにM_TRK命令ですが，X68000のBASICの音楽方式は他のどの機種とも異なり，最初にトラックと呼ばれるバッファに1チャンネル分ずつの演奏データを蓄わえ，つぎにFM音源の1～8の各チャンネルにどのトラックを割り合てて演奏させるかを決めて，演奏させるようになっています（**第1図**参照)。

ここで問題になっているM_TRK

《楽譜1》メロディとコード例



《第１図》X68Kの演奏方式の流れ



《第２図》X68KのM_TRK命令の流れ

命令ですが，これは０～79の計80本あるトラックのうちのどれかに，ある特定の文字列変数の中に入っているMMLデータをぶち込んでやるための命令ってわけなのです。その際同じトラックに重ねて書き込みすると，先に入ったデータから順に積み重ねて書き込まれていきます（**第２図**）。

これでもうわかりましたね。質問にあったM_TRK(１，a)ってのは，１番のトラックに対してa(文字変数として定義されてること）の内容であるMML文を書き込むための命令だったんですね。



ズバリ，ゲームにマッチした効果音の作りかたを教えてください。

〔埼玉県大宮市・**マシン語おしえてくり～14才・L１**〕



効果音っていうのは，ゲームを盛りあげるために使われる音のことで，爆発音や，弾のショット音などがそれにあたります。

通常効果音は64分音符とか32分音符なんてかんじのものすご～く短い音符が数10個(時には数100個)集まって，それらが連続で鳴ることによって，あんなふうに聞こえてくるものなのです。原理的には“サンプリング”に近いと思ってもかまいません。

たとえばコナミのレーザーの発射音，これなんかは１秒間に300～500個の短い音を２～３種類，連続で鳴らし続けているにすぎないのです。

さて，ゲームにマッチした効果音の作りかたですが，これはお答えできません。12月18日のパソコン・サンデーでもボクが話したように，ボク自身でも四苦八苦したうえでできあがる，まさに偶然の産物でしかないのですから…。

たとえばナムコのMSX版イシター，あの音楽を担当したときなんかも，この効果音ってやつで非常にとまどい，時間をくったものに関しては一つ２時間もかかったってかんじで…。

そういえば以前YK-２さんが言っていたことがありました。

「こればっかりは，とにかくたくさん作ってみて，その中でテクニックを向上させるしかないね。まあ１日20個ずつ作る(練習する)のを１週間続けると，だいぶ道が開けるよ!!」

とにかく君も実際に多くの効果音を作ってみて，その中からコツを見付けるしかないと思います。一応サンプルとして，X68Kのボスコニアンを担当したときにボツってしまった『ショット音』を載せてみますから(**リスト１**)，参考にでもしてもらえればうれしいですね。

それでは，また来月まで，みなさん，ごきげんよう。

《リスト１》X68K用サンプル効果音

◎１チャンネル目のデータ

```
t230v13o4l16b-o5&g&arc&o4b&b-&v12a&a-&g&v11g-&f&e&v10
e-&d&d-&v9c&o3b&b-&v8a&a-&g&v7g-&f&e&v6e-&d&d-

 AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1      (@030)
 31,  0,  0,  5,  0, 27,  0,  3,  0
 31,  0,  0,  5,  0, 20,  0,  0,  0
 31,  0,  0,  5,  0, 20,  0,  2,  0
 31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  1,  0
CON FBL
  1,  7
```

◎２チャンネル目のデータ

```
t230v14o5l16c&a&brd&d-&c&v14o4b&b-&a&v13a-&g&g-&v12
f&e&e-&v11d&d-&c&v10o3b&b-&a&v9a-&g&g-&v8f&e&e-

 AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1      (@031)
 31,  0,  0,  5,  0,  0,  0,  1,  0
 31,  0,  0,  9,  0,  8,  0,  1,  0
 31,  0,  0,  5,  0, 22,  0,  1,  0
 31,  0,  0,  9,  0,  4,  0,  2,  0
CON FBL
  4,  7
```

FM音源おもしろセミナー

第4回〜フィード・バックとマルチプルの巻〜

川野　俊充

さて，みなさんコンニチハ。今月もこのセミナーの時間がやってまいりました，“はちみつ川野”です。

前回までにFM音源の基礎をだいたい説明しましたので，今回からはいわゆる“音色”に関したパラメータについて説明を進めていきたいと思います。

もちろん，前回説明した“アウトプット・レベル”なども「音色に密着している」という点で，とっても重要なものですので，まだ少し不安が残る人は前号を読み返しておいてください。

さてさて，今回登場する新しいパラメータは「フィード・バック」と「マルチプル」の二つ。どちらも大変重要なパラメータですので，完璧に理解できるようにしてください。なにごとも基本が大切ですからネ！

前号までの復習

前回までに説明したことがらは以下のとおり。

- **オペレータとはなにか**
- **そのオペレータによる変調の概念について**
- **アルゴリズムとその組み合わせ**
- **アウトプット・レベルの変調における役目**
- **キャリアとモジュレータについて**

言葉のうえでの意味はだいたい理解してもらえたと思いますが，“FM音源は慣れが肝心”です。前回の最後にやった2オペレータによる音色を変えるプログラムなどで十分にその「パラメータのちがい↔音色のちがい」という感覚をつかんでください。

今の段階ではまだ作れる（創れる）音色は限りがありますが，パラメータを一つずつ理解していくごとに音色のバリエーションも増えていくので，根気よく研究してくださいネ。

自分の変えたパラメータによって生まれてくる音色。そんな音色のライブラリーが作れたらすばらしいですね。

フィード・バックはウンジャラゲ

さて，今月の本題に入りましょう。まずはじめに登場するパラメータは「フィード・バック」。

これはいったいどんなパラメータかといいますと，少ないオペレータを最大限に使うために作られた

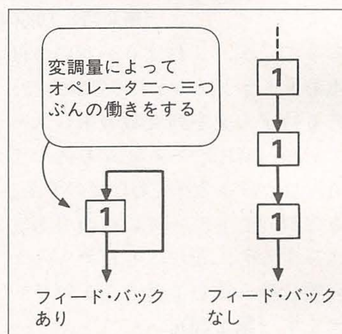
“自分の出力をそのままつぎのオペレータに送らず，自分の出力で自分を変調してしまう”

というものです。イメージとしては**第1図**のような感じでしょうか。

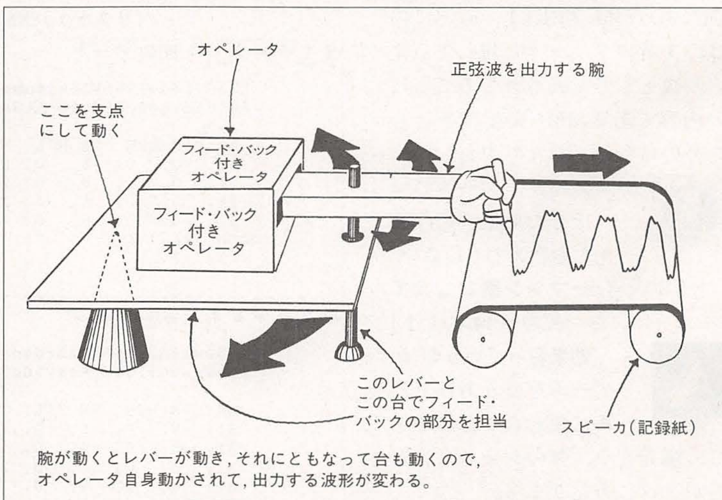
1月号に示した手のオペレータで説明しましょう。セガの体感ゲーム，サンダーブレードの筐体を思い浮かべてください（**第2図**）。

手のオペレータはその台の上にのっていて，1本のレバーにより台に固定されています。そして自分の腕を動かすと，それにつれて台のほうも動き，見事波形が変わるわけです（本当は増幅されるだけなんだけど，そこは「感じを伝える」ということでごあいきょう）。

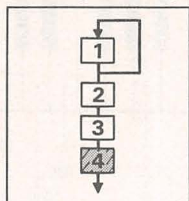
ところで，この“フィード・バック”はオペレータ1にしかついていません。ま，それだけあれば十分なんですけど，**第3図**として

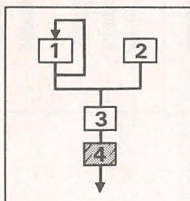


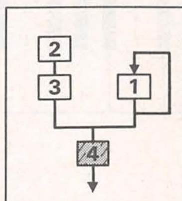
《第1図》フィード・バックの表しかた

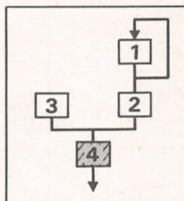


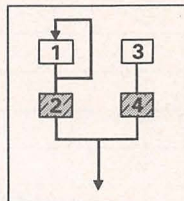
《第2図》フィード・バック付きオペレータの考えかた

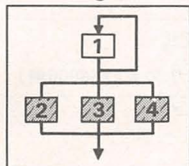


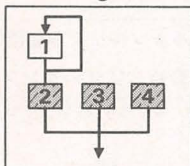


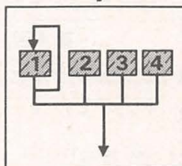












《第3図》 フィード・バックを加えたアルゴリズム

各アルゴリズムの中でフィード・バックのかかったオペレータがどこに位置しているのか示しておきます。

なお，このフィード・バック機能は8段階でかかり具合を調節することができます。実際にとる値は0～7の間で，0のときはまったく作動せず，7でもっとも効果があります。また，フィード・バックのかかっているオペレータのアウトプット・レベルにも効果の良し悪しが影響されますが，あまり気にすることではないので，頭のかたすみにでも入れておけばだいじょうぶです。

さあさあ，覚えてみたら使ってみたくなるのが人情というもの。さっそくこのフィード・バックを使って，より複雑な音色を作ってみましょう。

おっとその前に重要なことを忘れていました。FM音源に(というよりかパソコンに) フィード・バックの情報を与えるときのデータがアルゴリズムと一つにまとめられているということです。具体的には，

FB×8＋AL (FB：フィード・バック，AL：アルゴリズム)

の式で表されるデータをパラメータとして代入してやる必要があります。たとえばアルゴリズム4番でフィード・バックが7のときは

7×8＋4＝60

で60を代入すればいいわけです

《リスト1》2オペレータによるフィード・バックの音色変化のサンプル・リスト(X68000用)

```
 10 /*  サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ログ゛ラム
 20 /*
 30 /*                        その  1
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    DEMO
140      31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
150      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o4l4cdefgab<c1")
300 m_play()
```

AFのところがアルゴリズムとフィード・バック。
オペレータ1のOLをいろいろと変えて聴いてみてください。

(**リスト1**参照)。この式はとっても重要なので絶対に覚えてください。

逆にまとめてしまったデータのほうを暗記してしまってもかまわないので，とにかくパソコンに与えるときのデータがすぐ口にでてくるようにしてください。

さて，ようやく使う段取りが整いました。今回も前回同様，オペレータ二つの縦につないだタイプでためしてみましょう。

アルゴリズムを4か6，フィード・バックを7，キャリアのアウトプット・レベルを0，モジュレータのほうは30に設定して一度音を聴いてみましょう。どうです，フィード・バックのなかったときよりもかなり変調のかかった，倍音の多い音色ができましたね。

ではつぎに60くらいから0までモジュレータのアウトプット・レベルを変化させてみましょう。

まず，45～50くらいまでは正弦波とあまり変わりません。「ぽー」という味けない音色です。40あたりになると変調量も増えて「ふわぁ～」という感じの音になってきます。30あたりになるともうまったく別の音色になってしまって，「きぃ～」というふうな(文章で音色を表すのはむずかしい…) 楽器でいえばトランペットのような音になります。

25くらいまであげると今度は「ぎぃ～」というひっかいたような音になってきて，だんだん不快な成分がまじってきます。20まであげてしまうと，だいぶ音程感が失われてしまい，うるさい音色になってしまいます。

もうここまでくると楽器としては使えません。そして，それより上はもう雑音でしかなく，14からはノイズになってしまいます。

どうです，前に説明した倍音と音色の関係を実感することができましたか？この一連の実験に使ったプログラムを**リスト1**として載せておきますので，実際に自分の耳で聞いて本当にそうなるかどうか確かめてください。

マルチプル	周波数(Hz)
0	220
1	440
2	880
3	1320
4	1760

※04Aを指定したとき

《第1表》マルチプルによる周波数

マルチプルはハンジャラゲ

このパラメータはFM音源の基本の考えかたをそのまま抜きだしてきたようなもので，アルゴリズム，アウトプット・レベルと並んで重要なものです。ただ，少し理解しにくい部分もあるので，今回はその機能の解説だけにして実際の使いかたは次回にします。

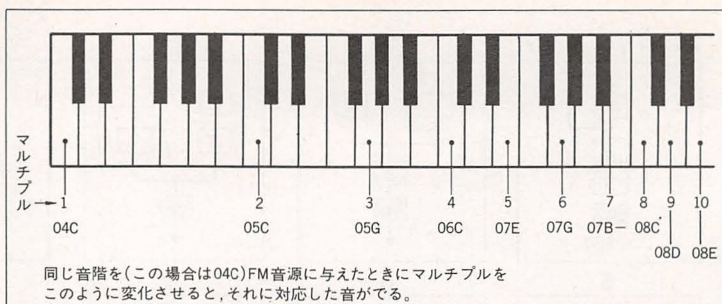
それでは，ここで復習をかねてFM音源の機能を思いだしてみましょう。

FM音源には一つのチャンネルに対して一つの周波数データを与えることができます。そして，そのデータにより発声される音階のことを基音(きおん)といいましたね。それ以外の音は倍音といって「整数次倍音」(基音の整数倍の周波数の音)と「非整数次倍音」(それ以外の周波数の音)の二つがあることも説明しました。音色というのはその音に含まれる倍音の種類と量によって変わってくるのでしたネ。

これらの倍音を生みだすためにFM音源では“変調”をするんですが，そのときに各オペレータの周波数設定をするのがこの「マルチプル」なのです。周波数を設定できる，とは言っても好き勝手にできるわけではなく，基音に対して整数倍の周波数にしか設定することができません。

マルチプルのとる値は0～15。各オペレータの出力する周波数はユーザーに与えられた周波数にこのマルチプルの値をかけたものになるわけです。

例をあげてみましょう。たとえばBASICかなにかで“O4A”(オクターブ4のラ)を演奏させたとします。このときオペレータのマルチプルが1だとすると440Hz, 2だとすると880Hz, 3だとすると1320Hzの音をだすのです。



《第4図》マルチプルによる音階の変化

《リスト2》マルチプルによる音程の変化のサンプル・リスト(X68000用)

```
 10 /*  サンフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ルフ゜ロク゛ラム
 20 /*
 30 /*                    その   2
 40 /*
100 dim char demo(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    DEMO
140      31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  3,  0,  0,  0,
150      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"@70v15o3l4c1")7* ト゛のおとのはす゛なのにて゛ているおとはソのおと
300 m_play()
```

MLを3に設定してあるため，ドを演奏するように指定してもでてくるのはソの音です。

なお，マルチプル0というのは便宜上(べんぎじょう)の数であって，実際には0.5として扱われます。つまり入力した周波数の半分の周波数を出力するわけです(**第1表**)。

まとめてみましょう。

- **マルチプルはユーザーからの周波数データに対する整数比である**
- **そのためあるオペレータと別のオペレータの周波数は常に整数倍の関係を保っている**
- **マルチプルは0～15の値をとる(0は0.5として扱われる)**

さあ，いかがでしょうか。マルチプルがいったいどんなものかわかりましたか？このマルチプルの使いかた，くわしい説明は次回にしますので，機能的にどんなものか理解してもらえれば十分です。

第4図としてマルチプルによる音階のちがい，**リスト2**としてそれを実際にプログラムしたものを載せておきますので，自分の耳で聞いてみてください。

1週間が終わってまた来月

さて，今月も最後に新しく学んだパラメータのまとめをしておきましょう。

・**フィード・バック**
略記号：FB，FL，FBL
別名：セルフ・フィードバック・レベル
値：0～7
機能：オペレータ1の出力を変調信号として自分にもどすその度合い

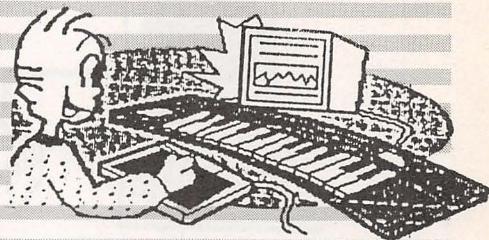
・**マルチプル**
略記号：ML，MUL，FQ
別名：フィイズ・マルチプリーフリーケンシー
値：0～15(0は0.5として扱われる)
機能：オペレータの出力する周波数がユーザーにより与えられた周波数の何番かを設定する

さて，今回のセミナーはいかがでしたでしょうか？毎回少しずつパラメータを解説していきますので，確実に一つずつ理解していってください。必ずやFM音源を使いこなせるようになるはずです。でも，もしなにかわからないことがあればこのコーナーあてにハガキをだしてください。ナイスな質問だったらドンドン誌面で発表していきたいと思います。

ではまた来月!!

問題はMIDI機器だ

(問題はMIDI機器だの巻)



文／山本数生

前回までは，MIDI（ミディと読む），そしてソフトとインターフェースのことについて話をしてきました。そして今回はインターフェースから先のこと（MIDI機器）のことについて話をしましょう。

問題はインターフェースから先

では，具体的な話に入る前にちょっと今までの話のまとめをしてみましょう。

コンピュータ・ミュージックは，まずコンピュータがあって，音楽のデータを管理します。そして，そのデータを入力したり，動かしたりするのがシーケンス・ソフトの役目というわけです。実際にここまでは，普通のゲームソフトなどといっしょです。

コンピュータ・ミュージックではさらに，音質をすごくよくする，MIDI端子のついた音楽用機械につないでやる必要があります。

そして，そのMIDI機器のデータ処理方法（言葉）とコンピュータ側のデータの変換機がインターフェースというわけです。

なぜインターフェースを使わないとコンピュータ側のデータ処理でMIDI機器を直接動かせないかというと，コンピュータはメーカーや機種によって互換性が保たれていないためです。

MIDI機器のほうは，世界の楽器メーカーが集まって，早めに世界統一規格というのができたのです。ここは楽器メーカーの偉いところです。

ではMIDIを使うときの具体的な使いかたについて説明をしていきましょう。

第1図を見てください。コンピュータとシンセサイザを組み合わせた図です。

たとえば，シーケンス・ソフトを使って鍵盤を弾きながら演奏データを記憶させるとします。シンセサイザのMIDI OUTをでた信号はインターフェースのMIDI INに入りコンピュータの情報として処理されます。

また，シンセサイザに自動演奏させるときは，コンピュータからでた情報がインターフェースでMIDI情報となりMIDI OUTからシンセサイザのMIDI INに入りシンセサイザが自動的に演奏をはじめます（**第2図**）。

もちろん，シーケンス・ソフト上だけで演奏を組んだときは，インターフェースのMIDI OUTからデータが伝わり，音がでるというわけです。

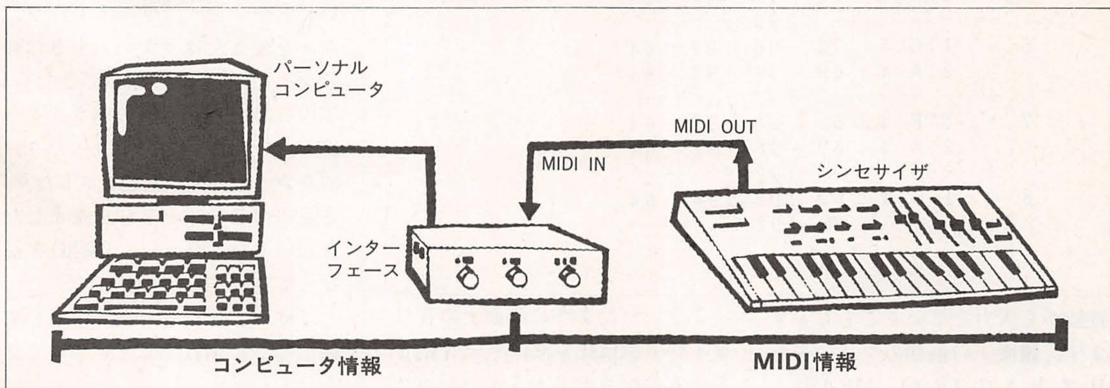
"SPV-PC88"を具体的にチェックしてみると

ではカモン・ミュージックのソフト"SPV-PC88"を使って具体的にシーケンス・データを入れていってみましょう。

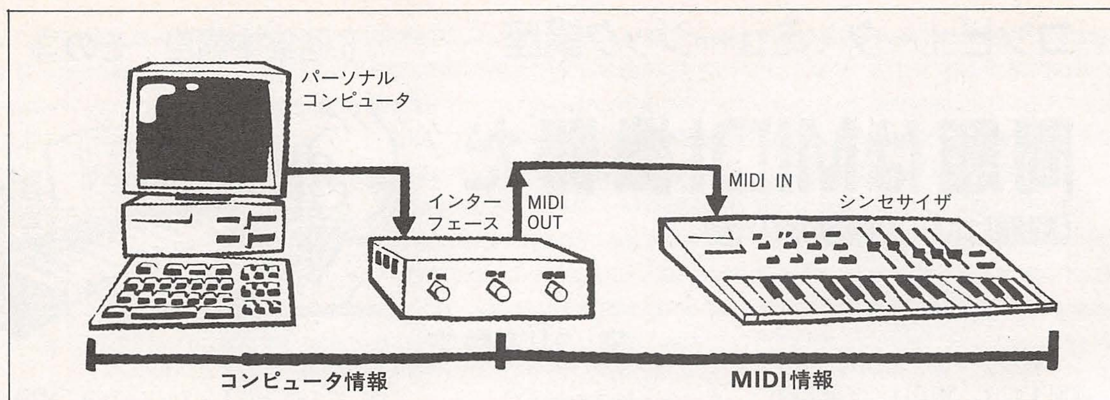
カモン・ミュージック"SPV-PC88"は六つの入力方法を持っています。ここでは，ステップ入力の例を挙げてみましょう。

1.ステップ入力

数値で音の実際に鳴っている長さ，音階，音の強さ，などを入力していく方法です。音階に関しては，接続しているシンセサイザの



《第1図》シンセサイザを弾いてデータを入力するときの流れ



《第２図》コンピュータによる自動演奏のデータの流れ



《譜面１》この譜面を入力する

《リスト１》譜面１を入力したリスト

```
      ---------- TR=1 ----------
      MEMO:
MEAS   STP:NOTE K#   ST   GT  VEL
(1       1:F 4  65   48   45   64)
         2:A 4  69   48   45   64
         3:A#4  70   48   45   64
      -----------   144 -------
2        1:C 5  72  192  190   64
      -----------   192 -------
3        1:     72   72    0   64
         2:F 4  65   24   22  644
         3:A 4  69   48   45   64
         4:A#4  70   48   45   64
      -----------   192 -------
4        1:C 5  72  192  190   64
      -----------   192 -------
5        1:     72   72    0   64
         2:F 4  65   24   22   64
         3:A 4  69   48   45   64
         4:A#4  70   48   45   64
      -----------   192 -------
6        1:C 5  72   96   92   64
         2:A 4  69   96   92   64
      -----------   192 -------
7        1:F 4  65   96   92   64
         2:A 4  69   96   92   64
      -----------   192 -------
8        1:G 4  67  192  190   64
      -----------   192 -------
```


鍵盤から入力していくこともできます。**譜面１**の最初のファの音が**リスト１**のTR=1，MEAS1，STP1：F4にあたります。

こういったように譜面上の音符をすべて数値化させ，データ化しているのがカモン・ミュージックのソフトの特徴です。この方法はローランドのシーケンサと言われる音楽専用コンピュータやカモン・ミュージックのソフトなどの独特の入力方法です。

この入力方法以外にも下のような入力方法があります。

2.レコーディング入力
3.MIDI IN入力
4.ワンタッチ・コード入力
5.ワンタッチST/GT入力
6.五線入力

話は少しそれますが，MIDIソフトのすごいところは，いろいろな音楽を作っていく上での入力方法など，アプローチのしかたがたくさんある……つまり容量が多いということです。たとえば，ステップ入力のできるトラックだけでも8トラックあります。またリズム専用のトラックだけでも二つもあります。

話をもとにもどしましょう。何小節かフレーズを入力すると，あとは，繰り返しのフレーズをコピーしたり，途中に入れたほうがいいパターンをインサートしたり，キーを変えたほうがいいときは移調をしたりします。曲ができたら，実際に聴いて，演奏のバラツキを直したり，ある部分を削ったり，演奏させる音源の音色を直したり，音量のボリュームなどを修正したりといったエディット(編集)を行なって完成となるわけです。

では，こういった入力の中で関係してくるMIDIのことについて話をしましょう。

まず，シンセサイザに自動演奏

させるためにはMIDIのチャンネルを合わせなければなりません。チャンネルに関しては，第1回目のコンピュータ・ミュージック講座のときにも話をしましたが，1台のシンセサイザは何台分かの楽器の音を別々に演奏することができます。

つまり，各トラックごとにこのMIDIチャンネルを演奏しなさい，というふうに別々にチャンネル数を割りふってやります。

つまり，どのトラックはこの音色で演奏しなさいという命令になるわけです。

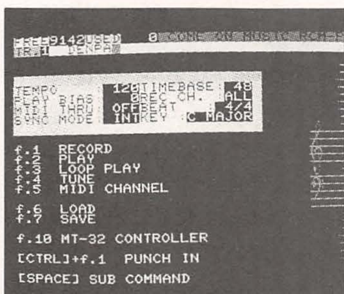
カモン・ミュージックの〝SPV-PC88〟ではメイン画面上（**写真1**）に表示があり，f.5でMIDIチャンネルを指定する画面（**写真2**）が表示されます。

またシンセサイザなどのMIDI機器ではファンクションという機器の設定（せってい）をする部分にたいていMIDIというモードがあり，そこでMIDIのチャンネルを合わせてやります。

このシンセサイザと音源に注目

シンセサイザは1台で何楽器分もの音色を演奏できるといったのですが，今発売されているすべてのシンセサイザや音源モジュールが複数（ふくすう）の音色を演奏できるというわけではありません。

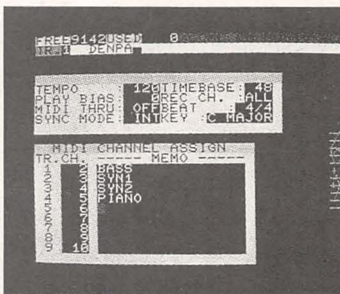
MIDI情報に対応（たいおう）して，複数の音色を同時に演奏できる機種をマルチ・ティンバー対応機種と呼んでいます。



《写真1》SPV-PC88のメイン画面

つまり，せっかくシンセサイザを自動演奏させようと思っても，マルチ・ティンバー対応機種でなければ，いくつかのシンセサイザや音源などをつながなければいけなくなり，1台で有効に使うことができないというわけです。

有名な機種でも，マルチ・ティンバー対応じゃなかったりするので表を作ってみました（**第1表**）。シンセサイザや音源，サンプラなどを買うときの参考にしてください。



《写真2》MIDIチャンネルの指定画面

《第1表》20万円以下のマルチ・ティンバー対応機種

機種名	メーカー名	価格	製品種別	機種名	メーカー名	価格	機品種別
K1m	カワイ	56,000円	音源モジュール	D-10	ローランド	128,000円	シンセサイザ
TX81Z	ヤマハ	59,800円	音源モジュール	V2	ヤマハ	118,000円	シンセサイザ
K1r	カワイ	59,800円	音源モジュール	YS100	ヤマハ	110,000円	シンセサイザ
MT-32	ローランド	69,000円	音源モジュール	YS200	ヤマハ	129,000円	シンセサイザ
DS55	ヤマハ	84,800円	シンセサイザ	B200	ヤマハ	148,000円	シンセサイザ
D-110	ローランド	99,800円	再生専用モジュール	D-20	ヤマハ	148,000円	シンセサイザ
K1	カワイ	99,800円	シンセサイザ	S-330	ローランド	198,000円	シンセサイザ
U-110	ローランド	99,800円	再生専用サンプラ	D-550	ローランド	198,000円	シンセサイザ
VZ-10M	カシオ	128,000円	音源モジュール				



《写真3》MIDI音源はこんなカッコいいマシーンだ

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

読上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

シャープ(X68000)

Q 『X68000』で，ディスプレイは『CZ-601D』を使っています。このディスプレイとファミコンを接続することはできますか？

〔千葉県木更津市・ツインビー15才〕

A カラー・ディスプレイ・テレビ『CZ-601D』はテレビチューナ内蔵ですから，本体背面にVHFアンテナ端子が付いています。この端子とファミコンを接続すれば使用できます。また，ビデオ入力端子も備えていますので，ビデオ出力を持ったテレビゲーム（シャープのツインファミコンなど）の場合も接続可能です。

なお，いずれの場合もアナログRGB入力端子に接続されている『X68000』の表示には影響ありません。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000ACE-HD』の20Mハードディスクには何枚の画像を入れることができますか？また，ADPCMデータは何分ぐらいの容量がありますか？

〔大阪府寝屋川市・2000万文字17才〕

A 『X68000シリーズ』で扱う画像データは表示画面サイズや使用色モードによってデータ容量がちがいます。例えば，512×512モードで65,536色使う場合，1枚で512K必要ですから，20÷0.512=39となり，20Mすべて使えば39枚入ることになります。他のモードについては**第1表**を参照してください。

つぎにADPCMデータですが，取り込み周波数によってやはりデータ容量が異なります。**第2表**は取り込みに要するメモリの容量を示しています。データセーブする際の目安としてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』とソニーのプロフィールHG『KX21HD1』は接続できますか？

〔千葉県船橋市・**富永隆之19才**〕

A ご質問のソニーのディスプレイはアナログRGB入力端子を持っていますが，コネクタの形状が21ピン(『X68000』の出力は15ピン)なので『X68000』と接続することはできません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』の取扱説明書がほしいのですが，別売していますか？

〔福島県会津若松市・**遠藤隆憲15才**〕

A パソコン本体を購入していただいた際付属しているシステム・ディスクやワープロなどのソフトウエア，マニュアル，接続ケーブルなどを紛失（ふんしつ）された場合は，部品としてお取り寄せできます。最寄りのシャープ・サービスステーションにご相談ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』の『Z'ˢSTAFF PRO68K』の画像を，BASICのプログラム上に取り込むことはできるでしょうか。

〔広島県福山市・**美夕15才**〕

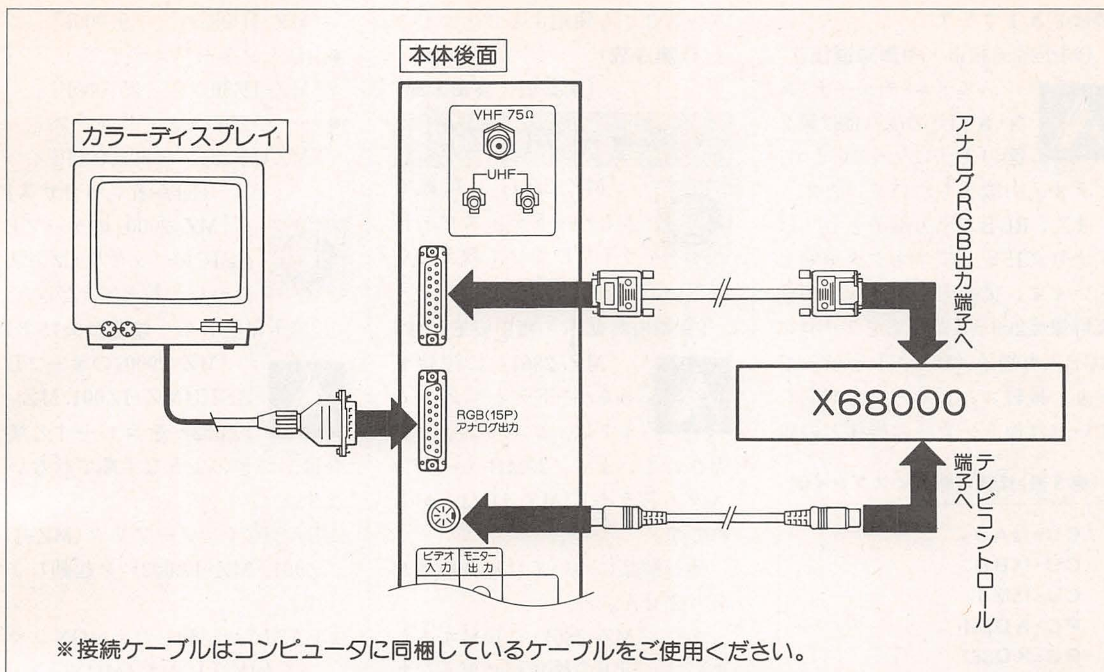
A (株)ツァイトから発売されている『X68000シリーズ』用グラフィックツール『Z'ˢSTAFF PRO68K』で作成した画像データをX-BASIC

《第1表》使用色モードによるデータ容量のちがい

画面モード	色モード	枚	使用バイト数／枚
256×256	16色	627	32K
	256色	313	64K
	65,536色	156	128K
512×512	16色	156	128K
	256色	78	256K
	65,536色	39	512K

《第2表》取り込みに要するメモリ容量

サンプリング・周波数	取り込み1秒間に要するメモリサイズ
3.9kHz	1,950バイト
5.2kHz	2,600バイト
7.8kHz	3,900バイト
10.4kHz	5,200バイト
15.6kHz	7,800バイト



《第1図》「AN-8TU」と「X68000」の接続図

上のデータに移しかえるためツールはとくに用意されておりません。

『Z'sSTAFF PRO68K』の機能辞書編マニュアルの中で紹介されている"データ構造"を理解したうえで，コンバート・ツールを自作していただかなければなりません。〔回答者：**多田太郎**〕



RGBシステム・チューナ『AN-8TU』でも『X68000』のスーパーインポーズは使えるのでしょうか（ディスプレイは『CZ-603D』です)。

〔北海道札幌市・X0.068M14才〕



RGBシステム・チューナ『AN-8TU』と『X68000』本体とを，**第1図**のようにRGBケーブルとテレビ・コントロール・ケーブルの2本を使って接続すれば，『X68000』でスーパーインポーズ機能は利用できます。なお，『X68000シリーズ』用として本体とボディカラーを合わせたRGBシステム・チューナ『CZ-6TU』も同様に使用できます。

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(X1)

Q 『X1turboZ』を持っています。『Z'sSTAFF-Z』で描いた絵をBASICのプログラム上で表示したいのですが，どうすればいいでしょうか。

〔神奈川県横須賀市・
伊藤　剛14才〕

A 『X1turboZシリーズ』に付属のBASICのシステム・ディスクには，『Z'sSTAFF-Z』で描いた絵をBASICのプログラム上で利用するためのサンプル・プログラムが収められています。以下にそのファイル名を掲げます。

◎640×400モード用
- Z'sLOAD4.Uty
- Z'sLOAD4.obj

◎320×200モード用
- Z'sLOAD2.Uty
- Z'sLOAD2.obj

(使用方法)

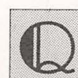
(1)自作プログラムの中に"Z'sLOAD4.Uty")を挿入(そうにゅう)してプログラムを完成させます。

(2)ドライブ0に自作プログラム，ならびに"Z'sLOAD4.obj"(または"Z'sLOAD2.obj")が同じディレクトリに入っているディスクを入れ，ドライブ1に画像データの入っているディスクを入れます。

(3)プログラムをRUNします。

※プログラム作成上の注意など詳細(しょうさい)は『アプリケーションソフトの説明書』第6章付録の部分をご覧ください。

〔回答者：**多田太郎**〕



『X1turboII』を普通のテレビにつなげて400ラインの表示をすることはできますか？

〔横浜市・まなぴー18才〕



『X1turboII』と一般家庭用のテレビとの接続の場合，400ライン映像の表示はできません。

ただし，200ライン映像の場合，コンピュータ本体に内蔵のテロッパで，コンピュータ映像信号からビデオ信号への変換ができます。これにより家庭用テレビのビデオ入力端子との接続で使用が可能です。〔回答者：**多田太郎**〕



『AN-8TU』について教えてください。ビデオ入力端子はありますか？また，『PC-8801シリーズ』との接

続はできますか？

〔埼玉県浦和市・**中西球道16才**〕



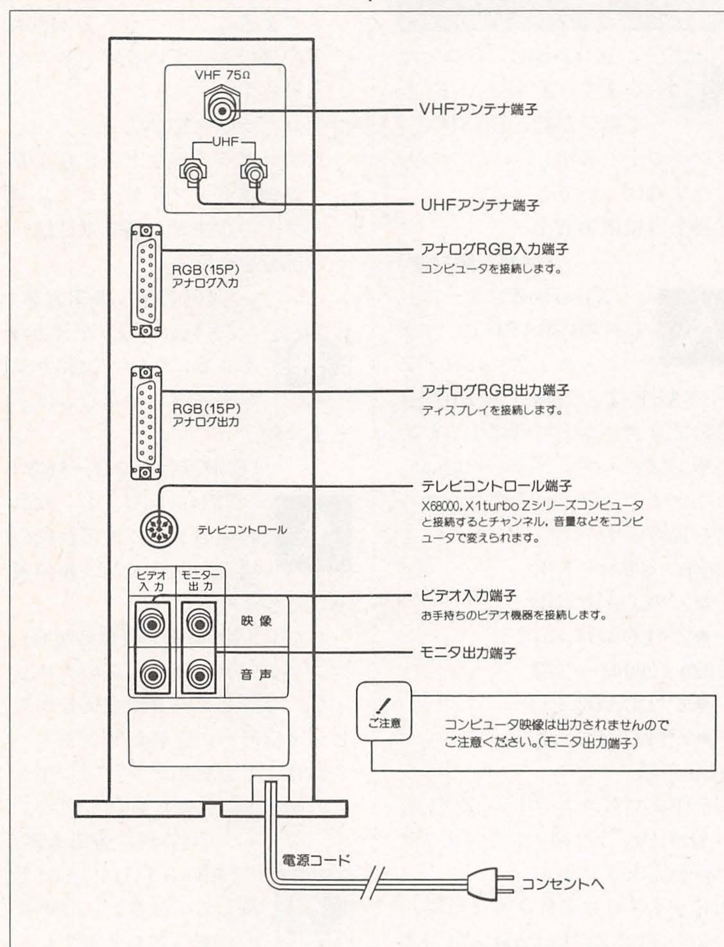
システム・チューナ『AN-8TU』の後ろ側は**第2図**のようになっています。ビデオ入力端子もついています。

また，RGB入出力端子としてはアナログ15ピンのコネクタを備えています。接続ディスプレイが垂直解像度200ライン対応でアナログRGB入力端子（15ピン）を持っており，接続コンピュータと対応していれば他メーカーの機種との組み合わせでも使用することができます(**第3表**)。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第3表》接続可能ディスプレイ例

CU-14AD
CU-14BD
CU-15M1
PC-KD861
PC-KD862
PC-KD863S
GD-V140



《第2図》「AN-8TU」の後面のようす

シャープ(MZ)



『MZ-2861』に接続できるハードディスク・ドライブについて教えてください。

〔京都府舞鶴市・**福田安宏13才**〕



『MZ-2861』に接続できるハードディスク・ドライブは，シャープより発売されています。20MBハードディスク・ドライブ『MZ-1F23』がそれです。

他社製品については適合機種がありません。

また，『MZ-2861』に接続するためには，以下の機器が必要となります。

- ●拡張ユニット
  『MZ-1U09』　9,000円
- ●HDインターフェース
  『MZ-1E30』　25,000円
- ●ハードディスク・ドライブ
  『MZ-1F23』　298,000円

〔回答者：**ペガサス**〕



『MZ-2000』のテープBASICのバックアップ方法について教えてください。

〔埼玉県越谷市・**佐藤良夫15才**〕



『MZ-2000』のテープBASIC(MZ-1Z001, MZ-1Z002）をコピーする場合は，つぎのような手順で行ないます。

①BASICインタープリタ(MZ-1Z001, MZ-1Z002）を起動します。

②BASICが起動したらMONコマンドを実行します（MON⏎と入力)。

③モニタコマンドM(Memory correction)によってプログラムを変更します。以下にその手順を示しますので，このとおりに実行してください。

□で囲んである文字はキーボードから入力してください。

```
M CR
M-ADR. $ 0 2 8 9 CR
0289 2A  2 1 CR
028A 54  0 0 CR
028B 11  8 0 CR
028C 18  S CR
M-ADR. $ 0 2 B 9 CR
02B9 2A  2 1 CR
02BA 54  0 0 CR
02BB 11  8 0 CR
02BC 18  BREAK
*
```

④モニタコマンドL(Load)によりBASICテープを読み込みます。

```
*  L CR
Filename : CR
```

⑤BASICテープの読み込みが終了したら新しいカセット・テープをデータ・レコーダにセットしてください。

⑥モニタコマンドJ（Jump）によって自動的にカセット・テープへの書き込みを実行するアドレ

スを指定します。

＊ J CR
J－ADR.＄ 0 1 B 5 CR

⑦上のように入力すれば自動的にカセット・テープへの書き込み作業を実行し，BASICをコピーします。

〔回答者・**ペガサス**〕

任天堂

『ファミリーベーシックＶ３カセット』はどこの店にも売っていません。どうすれば手に入れることができますか。

〔鹿児島市・**内匠浩二13才**〕

近所のお店で手に入らないときは，現金書留にて送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて最寄りの任天堂まで注文してください。価格は9,800円，送料はサービスいたします。

〔回答者：**マリオ**〕

『ファミリーベシック』と『データ・レコーダ』を買おうと思っているのですが，どこの店にも売っていません。どうすれば買えますか？

また，今ではほとんど売っていないファミコン周辺機器（ファミリーロボットやガンセットなど）の購入方法についても教えてください。

〔長野県安曇郡・**斎藤政裕13才**〕

ご質問の商品のうち，ロボット以外のものは，近所のお店で手に入らない場合，最寄りの任天堂まで現金書留で注文してください。その際，ご自分の住所，氏名，電話番号を忘れずに書いてください。

- ファミリーベーシック
  …価格14,800円
- データ・レコーダ
  …価格9,800円
- ガン（カセット付のガンセットはありません）…価格3,000円
  送料はサービスいたします。

〔回答者・**マリオ**〕

カシオ


『ＦＸ－750Ｐ』で使用できるプログラムがあったら教えてください。また，入門書などの本がなくて困っています。手に入れる方法があれば教えてください。

〔新潟県五泉市・
早乙女和也16才〕


『ＦＸ－750Ｐ』用のプログラム・ライブラリとして『実用プログラムライブラリー』（価格2,500円）があります。書店にてご注文ください。

詳しい点についてはカシオポケコン取扱い店に置いてある，ポケコン総合カタログをご覧になってください。

また，取扱説明書はカシオで販売していますので，下に書いた住所まで現金書留2,500円と，「ＦＸ－750Ｐ取扱説明書希望」と書いたメモを添えてお申し込みください。

●お申し込み先
〒163 東京都新宿区西新宿２－６
新宿住友ビル　カシオ計算機（株）
消費者課

〔回答者：**ターザン**〕


友人から，昔ベーマガ誌上をにぎわせた『FX－750Ｐ』という『PB－100，110』のプログラムを入力できるポケコンがあると聞きました。本当ですか。また，あるとすれば今はいくらぐらいで手に入りますか。教えてください。

〔秋田県平鹿郡・**松井恭則13才**〕


『FX-750P』では『PB－100，110』のプログラムは使えません。なお，価格は24,800円です。

〔回答者：**ターザン**〕


『PB－100』を長年使っていたので液晶を取りかえようと思うのですが，交換にかかる費用はどれくらいですか？

〔兵庫県赤穂市・
礒川悌次郎15才〕


『PB－100』の液晶パネルの交換には，約5,000円かかります。詳しくはお近くのカシオ・サービスセンターにお問い合わせください。

〔回答者：**ターザン**〕

ソニー


『HB－F1XDJ』付属の「ゲームプログラミングツール」の中の，「AD-CUT.BAS」で，SCREEN7の自分で作った絵の切りだし表示をしようとしたら，「Bad file mode」になってしまいました。「AD－CUT.BAS」の1030行もSCREEN７にしましたし，ツールディスクのグラフィック・エディタで「編集セットアップ」のデータ・フォーマット（SAVE）もBASICにしました。何がいけないのでしょう？

〔東京都三鷹市・**F1XDJDJ14才**〕


じつは，このゲームプログラミングツールは，ディスクの容量がいっぱいで，ほとんど絵のデータは入りません。このため作った絵は，必ずもう１枚フォーマットしたディスクを用意して，そのディスクにセーブするようにしてください。

〔回答者:**HIT BITのツルちゃん**〕


MSX２のパソコンをVideoLSIを換えるなどしてMSX２＋（『HB－F１XDJ』）と同じ仕様にすることはできないのでしょうか。

〔兵庫県西宮市・**匿名希望13才**〕


残念ながらMSX2からMSX２＋への変更はできません。設計自体がMSX2とMSX2＋ではちがいますのでVDPを換えるだけではMSX2＋に変えることはできません。

〔回答者:**HIT BITのツルちゃん**〕


『HB－Ｆ１II』でマウスを使うことができますか？　また，『FS－FD１A』を取り付けることはできますか？

〔新潟県新津市・**匿名希望**〕



もちろん『HB-F1II』でもマウスは取り付けられられます（ジョイステク端子のところに接続して使います）。ただし，マウス対応のソフト（グラフィック・エディタなど）を使うことになります。また，『FS－FD1A』などのディスク・ドライブも問題なく使えます。

このF1ツールディスク通称特製プログラミングおたすけディスクはあくまで非売品です（ソニーはせこいと言われてもあくまで非売品として扱います）。

〔回答者：HIT BITのツルちゃん〕



『HB－F1XDJ』は，VHFアンテナ端子に接続して使用することはできますか？　〔青森県三戸郡五戸町・匿名希望15才〕



MSXパソコンとTVとの接続についての質問は多いのですが，**第3図**に接続法をあげますので，こちらを参考にして自分のモニタに合った接続を行なってください。

〔回答者:HIT BITのツルちゃん〕

テレビ/モニタの端子の種類	接続コード	HB-T7裏面
(21ピン)	HBK-0281（別売り）(8ピン)	RGB
映像音声入力端子（映像へ／音声へ）	映像接続コード（付属，黄） 音声接続コード（付属，黒）	VIDEO AUDIO
RF(Hit)端子 F型コネクタ	EAC-88（別売り）　映像接続コード（付属，黄） （F型プラグ←→ピンジャック）	RF 放送のないチャンネルに合わせて切り換えます。 1チャンネル ←→ 2チャンネル
300Ω アンテナ端子	EAC-24（別売り）　EAC-88（別売り）　映像接続コード（付属，黄） （300Ωフィーダー線（F型プラグ←→ピンジャック）←→F型ジャック）	RF

《第3図》テレビ／モニタのつなぎかた

美しい年賀ハガキを作ってコンテストに参加しよう

プリントゴッコ＋パソコン／ワープロCGテクニック紹介

最終回：入選作発表の巻

多田　太郎

今月号の目次のウラは，見てもらえましたか？たくさんのコンテスト参加者の作品の中から，編集部がいっしょうけんめい選びだした，入選作品を掲載しました。

お送りいただいた作品の中で，オリジナリティをだしたり，いろいろな工夫がしてあるものを選んでいます。そのため，どれが１番ということはあえてしていません。

では，このシリーズのしめくくりとして，入選作品のいくつかをくわしくご紹介してみましょう。

みなさんのCGの参考になるはずです。

むちゃくちゃしんどかった！

……と書いてきてくれたのはワープロだけで作品を完成させた兵庫県の**安田　功君**です。

『制作工程は，はじめ，方眼紙に元の絵を書き，それを100以上のカーソル位置に照らし合わせ，一つ一つ書きこんでいきました』



▲安田君のガンバリ作品

というから根性です。

そうそう，根性で思いだしましたが，海外放送に関する日本の第一人者である山田耕二先生も，ワープロは昔から使っておられますが，最近ハングル文字を自分で作って，自分のワープロを韓国語も打てるものに改造してしまったそうです。

ワープロを持っている人は，ユーザー定義機能を使って，何かやってみたらどうでしょう。

多版刷りは便利！便利！

……というのは，東京都目黒区の**佐藤礼子さん**です。

佐藤さんの制作工程はつぎのとおりです。

『ベーマガの１月号の記事を参考にしながら行ないました。

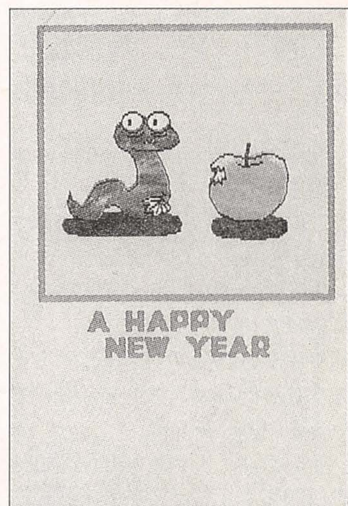
①案を考え，エンピツで下描きをする。

②下描きを見ながらマウスでCRT画面に描く

３版重ねなので，一つ元になる絵をセーブしておき，あとはそれぞれ色をつける部分を黒ベタにし，重なる部分を白ヌキにしました。

③プリント・アウト

このとき，同じ大きさの紙を使って，同じ位置に絵がくるように打ちだしたので，刷るときにトンボ合わせが，たいへん楽にできました。



▲佐藤さんのチャレンジ作品

④プリントゴッコで刷る

ほんとうは，ヘビとリンゴはきれいなグラデーションの予定だったのですが，多少ムラがでてしまいました。

これまで年賀状はペン書きした絵を使って，プリントゴッコ・マスターを作り，印刷していましたが，今回，パソコンを使ってみて多版刷りのときは，便利だな，と思いました。

こんどは，イメージ・スキャナを利用してみたいと思います』

色と仕上がりを重視しました！

……というのは，X68000で作品を創った東京都豊島区の**青山　亮君**です。



▲青山君のゲージュツ作品

ソフトは“Z'S STAFF PRO-68K”と“NEW PRINT SHOP PRO-68K”，プリンタは“PC-PR-201F2”，それにプリントゴッコB6セットとハイメッシュマスターだそうです。うらやましいほどの機材ですね。

制作工程はつぎのようなものだったそうです。

『イラストはZ'S，文字はPRINT SHOPを使って作りました。プリント・アウトしたあと，コピーして台紙に切り貼りしました。

1版2色刷りです。なお，イラストはZ'Sのサンプルを利用しています。あしからず。

インクは，イラスト用が赤30%＋白70%くらい，文字用は黒80%＋白20%くらいの量をまぜ合わせて作ったものを使いました。

とにかく，色と仕上がりのふんいきを重要視しました。

イラストのトーンと合わせるために，文字の黒いインクも白をまぜています』

黒い文字は黒いインクだけを使うとはかぎらないのです。印刷でもそうなんです。

カラー広告をよく見ると，同じ黒でもちがいがあることに気づくはずです。

電波新聞社の本やソフトの広告は，デザ部の人がコリ性なもんですから，よく黒インクと青インクを重ねたりしています。

ビデオも使ったよ！

……というのは，愛知県愛知郡の伊井友昭君です。

これも使った機材がすごい！

パソコンはX1ターボIII，それにカラー・プリンタの“CZ-8PC2”，カラー・イメージボードの“CZ-8BV1”，ソフトは“ターボZ'S STAFF”と“ターボ・グラフィックライブラリー”。もちろんモニタとマウスも使っていますし，さらにソニーの“ハンディカム”も利用しています。

では，伊井君のレポートをご紹介しましょう。

『制作工程はつぎのような手順でした。

①ソニーのハンディカムで自分の顔を撮る。

②あらかじめZ'S STAFFを走らせておいて，ハンディカムとイメージボードをつないで，1/16の大きさで取り込む。

③ライブラリーの絵を使ったり，自分で描き入れたりしてできあがり！

こんなぐあいです。では，感動したことや苦労したことなどを書いてみます。

このCGは，コンテストのためというより，ふつうの年賀状用にと作ったものです。

僕は残念ながらプリントゴッコを持っていません。だから，毎年年賀状には苦労させられているのです。そのうえ，受験生ということもあって，年賀状作りを簡単に終わらせようと，X68000を買うためにためておいたお金をはたいて，イメージボードなどを買ったのです。それが悪夢のはじまりでした。

パソコンサンデーを見ていたら，いとも簡単に作っていたので，1時間くらいで完成するだろうと思ったのですが，1枚が完成するまでに，1日かかってしまったのです。

それだけに，ハガキに自分の顔が印刷されたときは，うれしくて涙もでました。賞なんかより，たくさんの人に見てもらいたくて応募しました。今，思うとヘタクソだと思いますが，僕のはじめての作品を見てやってください。

一番苦労したのはプリンタを使っての印刷です。

せっかくZ'S STAFFでハガキの大きさに書いたのに，印刷するとズレてしまうのです。

僕はしかたなく，プリンタ用紙にまず印刷し，そこを切りぬいてハガキをはって，もう一度印刷する方法を工夫してみました。こんどは，ハガキがプリンタのヘッドに引っかかってしまうのです。

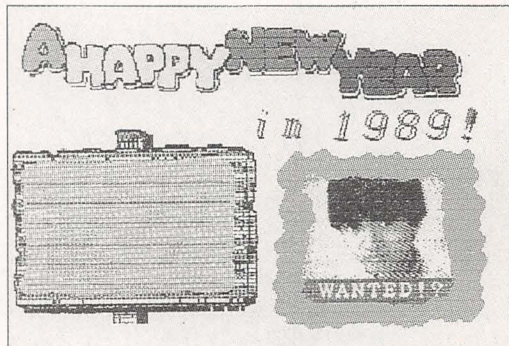
そこでハガキをウラからはりつけ，用紙との段差をなくしてやっと成功しました。

僕のほかにも，こんな苦労をしている人もいるのではないでしょうか。上級者の人はいったいどうやっているのでしょうね？

僕はたぶん来年の年賀状もCGで書くでしょう。苦労はあるけれど，とっても楽しいです。自分の考えたものが，マウスで描くだけで印刷されるのですから……。またコンテストをやってください。きっと作品を送ります』

いやー。コンテストに参加されたみなさんの苦労が，よくわかるような文章でしたね。

印刷ズレについては，機械のクセを知り，手で修正したり，描くときに位置をズラしてみたりしてください。　**（おわり）**



▲伊井君のハイテク作品

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

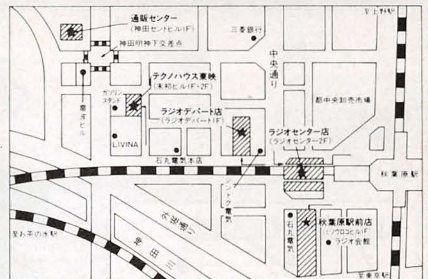
上半期決算セール実施中!! 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線

超低金利クレジット

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-256-3334(代)



商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊟9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-88VA 限定超特価 ¥149,000

PC-8801MA 限定超特価 ¥118,000

PC-9801CV21 限定超特価 ~~¥266,000~~

注番B03-01
PC-88VA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ 50%OFF ¥188,000

注番B03-02
PC-8801FE
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥208,800➡ 33%OFF ¥140,000

注番B03-03
PC-8801MA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥277,000➡ 41%OFF ¥163,800

注番B03-04
PC-8801MA
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、PCエンジン搭載)
¥336,000➡ 34%OFF ¥222,000

PC-KD863G PC-9801LV21好評発売中!

注番B03-05
PC-8801MA2
+PC-KD854N(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
¥252,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-06
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-07
PC-9801UX21
+FTC-12GTS-AI(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥433,780➡ 26%OFF ¥320,000

注番B03-08
PC-9801UVII
+FTC-12GTS-AI(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥445,580➡ 30%OFF ¥310,000

注番B03-09
PC-9801RX2
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9700(NEC、10″ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10″×11″)1,000枚
¥653,800➡ ??%OFF ~~¥488,000~~

注番B03-10
PC-9801RX2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+PC-PR201V2(NEC、15″ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
+プリンター用紙(15″×11″)500枚
¥782,800➡ 31%OFF ¥544,000

注番B03-11
PC-9801RA5
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+PC-PR201V2(NEC15″ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
+プリンター用紙(15″×11″)500枚
¥1,120,800➡ ??%OFF ~~¥896,000~~

注番B03-12
PC-9801VM21
+CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
¥474,800➡ 37%OFF ¥298,000

PC-286LE-STD-N好評発売中!

注番B03-13
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン5個サービス)
¥438,580➡ 37%OFF ¥276,000

注番B03-14
PC-286U-H20(20MBHDD+3.5″2FDD)
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥513,780➡ 40%OFF ¥313,000

注番B03-15
PC-286VE-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ ??%OFF ~~¥283,000~~

注番B03-16
PC-286L-STD-N(エプソン、ラップトップ、3.5″2FDD、白液晶)
+PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥442,800➡ 31%OFF ¥298,000

富士通

FMR-30FD +FMR30KB101 限定超特価 ¥99,800

FMR-30BX 限定超特価 ¥188,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ¥213,000



FMR-30FD

注番B03-17
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥130,000~~

注番B03-18
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B03-19
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-20
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-21
FM77AV40SX
+FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

フロッピーディスク

各種ドライブ有
(緑電子 他)

注番B03-22
PC LINE35
(磁気研究所、3.5″シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ 30%OFF ¥31,000

注番B03-23
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5″デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-24
PC LINE 5SH(磁気研究所、5″シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,800➡ 30%OFF ¥35,000

注番B03-25
PC LINE 5DH(磁気研究所、5″デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥89,000➡ 37%OFF ¥57,000

注番B03-26
GD-50MILV
(グロリア、5″シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV用)
¥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-27
GD-55MF MAX
(グロリア、5″デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-28
8″シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8″2D)10枚
¥38,000

注番B03-29
8″デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8″2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B03-30
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B03-31
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B03-32
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B03-33
FTC-12GTS-AI:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-34
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-35
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンMSXII対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B03-36
CMT-147HW:サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、4050文字、チルトスタンド付
¥84,800➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B03-37
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC、10″ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥163,000➡ 51%OFF ¥79,800
Ⓑ NM-9550II(NEC、15″ドットインパクト・カラー漢字プリンター、トラクタ付、PC用)¥255,000➡ ??%OFF ~~¥139,8000~~
Ⓒ PCPR201V2(NEC、15″ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒、PC用)……¥298,000➡ ??%OFF ~~¥198,000~~
Ⓓ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kプリンターバッファ内蔵、漢字100/秒、PC用)……¥94,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80/秒、PC用)……¥83,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ FMPR353A(富士通、15″ドットインパクト漢字プリンター、FM用)……¥138,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓖ VP-135EXPC(エプソン、15″ドットインパクト漢字プリンター、トラクタ付、PC用)……¥102,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓗ AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン5個サービス、PC用)……¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ AP-800PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、B4印字可)…¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓙ TR-24CLPC(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、ロール紙ホルダー・カラーリボン3個・プリンターケーブル……¥81,800➡ 57%OFF ¥34,800
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15″ドットインパクト漢字プリンター、カットシートフィーダー付、ハガキ印字可、PC用)……¥185,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ・ケーブル付、ハガキ印字可、PC・MSXII両モード対応)……¥104,800➡ 57%OFF ¥44,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル……¥128,500➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、10MB+10MB可、85msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥98,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ HD404HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/Fケーブル付)¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ CA-40LG(キャラベル、40MBハードディスク、35msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ WORD Bank-Pen(エプソン、ハンディ・ワープロ、毛筆書体・48ドット熱転写漢字プリンター内蔵)…… ~~¥24,800~~
Ⓕ WORD BANK NOTE(エプソン、ワープロ)……¥69,800➡ 43%OFF ¥39,800
Ⓖ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)…¥59,800➡ ??%OFF ~~¥34,800~~
Ⓘ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 40%OFF ¥14,800
Ⓙ まいとーく(インターコム、通信ソフト、Ver1.2、5″/3.5″、PC-9801シリーズ用)……¥28,000➡ 30%OFF ¥19,800
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用)…… ~~¥49,800~~
Ⓛ HS7R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点可、PC用)…… ~~¥39,800~~
Ⓜ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
Ⓝ FM-1(FM音源ボード、PC-9801-26K同等品)……¥22,000➡ 33%OFF ¥14,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

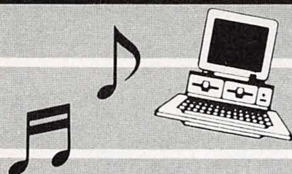
通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

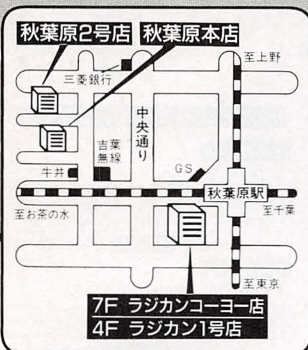
■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
- ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
- テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA



充実・活用



夏のボーナス一括払い、夏・

The専門店 ラジ館1号店
リフレッシュ&プロショップ
ラップトップフェア実施中!

32bit・OS2のことなら

NEC パーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801 RA2 RA5



先進機能をフル装備した
次世代のマルチタスク
オペレーティングシステム
日本語MS OS/2
発売中! (Ver1.0)

システム1

PC-9801RA2 …… ¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ) ………… ¥ 84,800
PC-PR101TL2(熱転写カラー漢字プリンタ) ………… ¥ 83,800
一太郎 Ver3(日本話ワープロ) ¥ 58,000

合計定価 ¥724,600
シスペック特価
¥9,000 ×36回 ㋭¥45,000×6回

システム2 RX4仕様

PC-9081RA2 …… ¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ) ………… ¥ 84,800
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンタ)(トラクタ付) ………… ¥255,000
キャラベルCA-428(内蔵タイプ40MBHDD) · ¥148,000

合計定価 ¥985,800
シスペック特価
¥9,630 ×48回 ㋭¥40,000×8回

NEC PC-98シリーズ

Aセット PC-9801RX2 +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,240 ×36回 ㋭¥30,000×6回

Bセット PC-9801UX21 +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥5,900 ×36回 ㋭¥25,000×6回

Cセット PC-9801UV11 +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,270 ×48回 ㋭なし

Dセット PC-9801LV21 (定価¥345,000)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,200 ×48回 ㋭なし

Eセット PC-9801CV21 (定価¥355,000)
シスペック特価 クレジット例 ¥4,120 ×36回 ㋭¥25,000×6回

NEC PC-88シリーズ

Aセット PC-8801FE +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,500 ×24回 ㋭なし

Bセット PC-8801MA2 +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,230 ×36回 ㋭なし

Cセット PC-88VA2 +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
特価¥268,000 クレジット例 ¥7,290 ×24回 ㋭¥30,000×4回

〈特選ラップトップ〉エプソン PC-286LSN 定価¥348,000
特価 ~~¥248,000~~ クレジット例 ¥5,900 ×48回 ㋭なし

SHARP X1シリーズ

Aセット X1G(CZ-822C+CZ-820D)
特価 ~~¥79,800~~ クレジット例 ¥3,300 ×24回 ㋭なし

特選セット

Bセット CZ-880C+CZ-880D+CZ-8PC3
特価¥210,000 クレジット例 ¥6,650 ×36回 ㋭なし

Cセット CZ-880C+CZ-880D
特価¥168,000 クレジット例 ¥7,700 ×24回 ㋭なし

SHARP X68000シリーズ

X68000 ACE HD

Aセット CZ-611C+CZ-601D (合計定価¥519,600)
シスペック特価 クレジット例 ¥4,790 ×60回 ㋭¥18,000×10回

Bセット CZ-601C+CZ-601D (合計定価¥439,600)
シスペック特価 クレジット例 ¥6,130 ×36回 ㋭¥25,000×6回

Cセット CZ-601C+CZ-603D (合計定価¥404,600)
シスペック特価 クレジット例 ¥5,370 ×36回 ㋭¥25,000×6回

エプソン PC-286シリーズ

Aセット PC-286VE +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥5,000 ×36回 ㋭¥20,000×6回

Bセット PC-286US +14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
シスペック特価 クレジット例 ¥5,000 ×60回 ㋭なし

Cセット PC-286VE +CU-14AD(シャープカラーモニタDP.31) +PC-PR101TL2 …………
特価¥328,000 クレジット例 ¥6,000 ×36回 ㋭¥25,000×6回

シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00~PM7:00

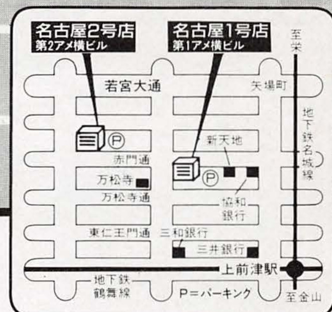
東京・秋葉原
秋葉原本店 —257-6338
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店257-6345
ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店 052-263-1629
名古屋2号店 052-241-0921

社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

スペシャルセール



冬ボーナス2回払い大歓迎！

MACコーナー

Macintosh™ SE

パワー・スピード・発展性。
選べる、マッキントッシュ。

(FDモデル) ¥648,000
(HDモデル) ¥798,000



大特価販売中!!

特価販売中

■キーボード
アップル キーボード(J)……定価¥ 30,000
■周辺装置
アップル 3.5ドライブ……定価¥ 76,000
CMS ハードディスク SD20……定価¥198,000
SCSI システムケーブル……定価¥ 10,000
イメージライタ(J)……定価¥ 79,800
システム ペリフェラル8ケーブル……定価¥ 6,000
イメージライタ LQ(E)……定価¥266,000
レーザライタII SC……定価¥499,800
■ソフトウェア
Microsoft BASICコンパイラ……定価¥38,000
マイクロソフト エクセル 1.02(J)……定価¥98,000
Microsoft Multiplan Mac……定価¥38,000

TOSHIBA
J-3100



月々**¥6,500**×60回

大特価販売中!!

● パーソナルプリンタ(PWS5266A)……¥58,000
● デュアルモードプリンタ2(SWS5267A)……¥138,000
● デュアルモードプリンタ3(PWS5268A)……¥168,000

ソフト
● 一太郎 Ver.3(ジャストシステム)……¥68,000
● 花子(ジャストシステム)……¥68,000
● Twinstar 2(マイクロプロジャパン)……¥135,000
● 日本語ワードプロセッサ「言の葉II」(PWS5623P)……¥40,000
● 5550 DOS文書ファイルコンバータ(PWS5614A)……¥20,000
● デュアルモードプリンタ3(PWS5268A)……¥168,000
● 新JISフォントカード(PWS5292A)……¥20,000
● オートシートフィーダ……¥68,000
● 1・2・3(ロータス)……¥98,000
● Multiplan Ver2.0(マイクロソフト)……¥68,000
● チャートUP(ダイナウェア)……¥55,000

シスペック特価は お問い合わせ下さい。

プリンター

NEC	PC-PR201V2	¥298,000	特価**¥198,000**
	NM-9950II	¥245,000	特価**¥128,000**
	NM-9700	¥163,000	特価**¥ 82,000**
	PC-PR101E	¥ 99,800	特価**¥ 64,800**
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	特価**¥ 59,800**
エプソン	VP-135EX	¥100,000	シスペック特価
	VP-800(PC)	¥124,000	シスペック特価
	VP-1000(PC)	¥154,000	シスペック特価
ブラザー	M-1724P	¥148,000	特価**¥ 64,000**
	M-1224P/X	¥ 99,800	特価**¥ 54,000**
スター	CX-2410	¥ 79,800	シスペック特価
	AR-2415	¥144,000	特価**¥ 68,000**

ハンディスキャナー&イメージリーダー

オムロン	HS-10R	定価¥ 49,800
エプソン	GT-1000	定価¥ 79,800
エプソン	GT-100V	定価¥ 44,800
日エレ	NiSCAN-105	定価¥ 29,800
エプソン	GT-4000	定価¥198,000

新モデム&通信ソフト

モデム GSM2400

2400bps全二重、ヘイズATコマンド対応、インテリジェントデータモデム。



特価**¥26,800**

アイワ	PV-A1200MKIII	特価**¥19,800**
	PV-A2400	特価**¥29,800**
	PV-A2400MNP4	特価**¥39,800**
NEC	COMSTAR1212AT	特価**¥19,800**
	COMSTAR2424AT/4	特価**¥39,800**
	COMSTAR2424AT/5	特価**¥59,800**
オムロン	MD-1200AII	特価**¥18,000**
	MD-2400F(クラス5)	特価**¥49,800**

■ソフト

まいと～く	定価¥28,000	特価**¥20,000**
PARTY	定価¥24,000	特価**¥18,000**
CCT-98/II	定価¥15,000	特価**¥11,500**

ハードディスク

NEC PC-9801シリーズ用

20MB

コンピュータリサーチ CRC-HD2A
定価¥89,800→特価**¥59,800**
アイテック ITH-320S ……定価¥129,000 特価**¥80,000**
ICM MC-20EX ……定価¥108,000 特価**¥80,000**
LOGITEC LHD-32NR ……定価¥138,000 特価**¥78,000**

40MB

コンピュータリサーチ CRC-HD4A
定価¥129,800→特価**¥89,800**
アイテック IT-MJ4 ……定価¥128,000 特価**¥105,000**
ICM MC-40S ……定価¥148,000 特価**¥120,000**
LOGITEC LHD-34HR ……定価¥198,000 特価**¥138,000**

PC-9801RA、RXシリーズ内蔵タイプHDD

40MB: キャラベル CA-428 ……¥148,000 特価**¥109,800**
40MB: 日本テクサ RA-HC40 ……¥138,000 特価**¥109,000**

Apple Macintosh用

20MB: C&E ハイパーHD20MB ¥108,000 特価**¥100,000**
40MB: C&E ハイパーHD40MB ¥168,000 特価**¥138,000**

エプソン PC-286L(ラップトップ用)

20MB: ICM MC-20EXL ……¥108,000 特価**¥80,000**
40MB: ICM MC-40SL ……¥148,000 特価**¥128,000**

フロッピードライブ

3.5インチシングルドライブ……特価**¥27,000**
3.5インチデュアルドライブ……特価**¥44,800**
5インチシングルドライブ……特価**¥39,800**
5インチデュアルドライブ……特価**¥52,800**

コンピュータミュージック

DESKTOP MUSICSYSTEM ミュージくん……定価¥ 99,800
Roland D-110(音源モジュール)……定価¥ 89,800
Roland D-10(シンセサイザ)……定価¥128,000

■ソフトウェア

タイナウェア
プレリュード 定価¥110,000
バラード……定価¥ 47,000
コーラル
Recliot Plus Ve2.0 定価¥98,000

カモンミュージック
RCD-PC98 定価¥43,000
RCM-PC98 定価¥43,000
RCX-PC98 定価¥48,000
SCI-PC98 定価¥38,000

CADソフト&プロッター

オートデスク社 AUTOCAD GXIII ……¥990,000
オートデスク社 AUTOCAD EXII ……¥850,000
プラス PE-CADII ……¥220,000
TCS GENERIC CADレベル3 ……¥98,000

特価販売中

クラフテック
MP-3100 ……定価¥148,000
MP-3200 ……定価¥188,000
MP-3300 ……定価¥248,000
MP-3400 ……定価¥268,000

ローランド
DXY-1100 定価¥128,000
DXY-1200 定価¥158,000
DXY-1300 定価¥228,000
GRX-300(A1サイズ)……定価¥750,000
GRX-400(A0サイズ)……定価¥950,000

POP作成が思いのままに **カッティングプロッター**
● ローランド CAMM-1(サイズ500mm×450mm)……定価¥398,000
● ソフトプロ POP名人……定価¥280,000

SOFT WARE

テクノート	定価¥35,000	麗子	定価¥88,000	花子 Ver2	定価¥58,000	テラIII世	定価¥32,000
duet	定価¥70,000	シルエット	定価¥38,000	MS-Quick C	定価¥20,000	チャートUP	定価¥55,000
ノストラダムス	定価¥28,000	Z's staffKiD98 Ver2	定価¥28,000	MS-Quick Basic	定価¥20,000	ロータス1.2.3	定価¥98,000
エコロジーII	定価¥28,000	コテージュ	定価¥58,000	Turbo C	定価¥19,800	マルチプラン3.1	定価¥68,000
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000	一太郎 V.4	定価¥58,000	VP-planner	定価¥36,000
MiFES98	定価¥38,000	Thindy	定価¥40,000	デスクUP	定価¥68,000	The CARD3	定価¥48,000
彩子	定価¥68,000	頭脳ワーキャド	定価¥58,000	QUEENIII	定価¥72,000	The File	定価¥45,000
				新松	定価¥58,000	画像アイリス	定価¥98,000
				Z's wordJG	定価¥58,000	P1 EXE	定価¥48,000

お申し込み……
通信販売は フリーダイヤル 0120 全国通信販売 ナンバーワン ツウシンハンバイ **0120-012488**

お問い合わせは…
東京03-257-0281(代)

通信販売部(トーンシステムズ)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

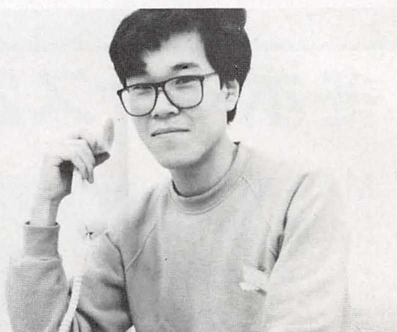
銀行振込
★富士銀行 神田支店 普通No.1336315トーンシステムズ

これが僕のステイタス。

あれこれ迷っている人、すぐウェーブ・アイへTELして下さい。







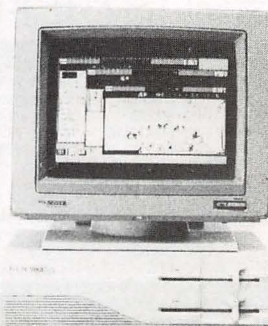
Let's call Wave eye

3つの新世代ユーザー環境を提案

パーソナル32ビット PC-9801RAシリーズ

新登場

32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。



PC-9801RA2

次世代ユーザー環境への対応を考えた高感度マシン。

プラン301　98RA2純正基本セット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
PS98-013-HMW(日本語MS・DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	623,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス26,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン302　98RA2本格ワープロセット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
CU-14CD (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-PR101TL-04(シートフィーダー、カット紙の給紙)	18,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	822,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス34,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
9,900円×72回	ボーナス　なし

プラン303　98RA2本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854N (0.39ミリ、高解像度CRT。チルト台付)	84,800円
PC-PR201G(136桁、漢字プリンター)	158,000円
PC-PR201G-03(連続紙の給紙)	18,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成データベース)	98,000円
1-2-3Card(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
PC-9872U(マウス)	10,000円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,043,700円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

16,000円×36回	ボーナス42,900円×6回
12,000円×48回	ボーナス35,900円×8回
10,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
12,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA5

40Mバイトハードディスクを内蔵。新世代マシン。

プラン304　98RA5お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
CU-14CD(0.31 ミリ、高解像度 CRT)	84,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	856,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス37,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

プラン305　98RA5本格ワープロセット　TELにて

PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD853N (0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
NM-9950 II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(シートフィーダー、カット紙の連続給紙)	38,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
PC-9872U(マウス)	10,000円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,289,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス43,600円×6回
15,000円×48回	ボーナス37,000円×8回
13,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
15,200円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心

ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!

メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 夏のボーナス一括払いOK!

商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット 3回～72回までのクレジットが

格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。

支払い開始は半年先!でも商品はほしいというお客様でもOK!

チェック5 ボーナス2回払いOK!

月々の支払いは全くナシ!お支払いは冬と夏のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!

現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送

一部地域を除き送料無料で商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!

留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!

お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

チェック10 ハガキ注文もOK!

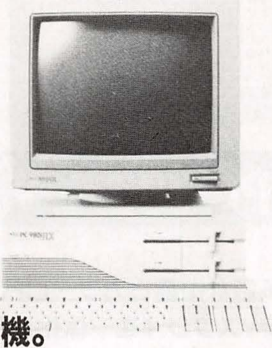
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湘南台
一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

PC-9801RX2·4

新登場



16ビットの新時代到来。
拡がる未来を掌握したパワフルなビジネス標準機。

プラン306 RX2純正基本セット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854 (0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	513,600円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
5,900円×72回	ボーナス なし

プラン307 98RX2ミュージックPROセット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ミュージくん(音楽作成ツール)	98,000円
MA-12AV(防磁タイプ外部スピーカ)	29,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ミュージくんデータ曲集 3巻	10,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	669,100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス30,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン308 98RX2お買得ワープロセット

PC-9801RX2	398,000円
CU-14CD (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-135EXPC(136桁、漢字プリンター)	102,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SP-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	701,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価485,800円

10,000円×36回	ボーナス31,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,200円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン309 98RX2本格ワープロセット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(48ドット熱転写漢字カラープリンター)	99,800円
HWS-10(ハンディイメージスキャナー画像取込)	34,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
言図(GENZ)(文字、図形イメージプロセッサ)	25,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	744,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,700円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン310 98RX2お買得ビジネスセット

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
NM-9950II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(シートフィーダー、カット紙の連続給紙)	38,000円
NM-9032-01(トラクタフィーダー、連続紙の給紙)	10,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
1-2-3Card(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
定価合計	1,051,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価689,800円

15,000円×36回	ボーナス39,900円×6回
12,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
9,000円×60回	ボーナス30,100円×10回
12,100円×72回	ボーナス なし

プラン311 98RX4純正基本セット TELにて

PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵)	556,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	668,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

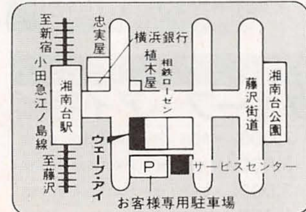
プラン312 98RX4お買得ワープロセット

PC-9801RX4(20MBハードディスク内蔵)	566,000円
CU-14CD (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	849,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価585,000円

12,000円×36回	ボーナス38,100円×6回
9,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする

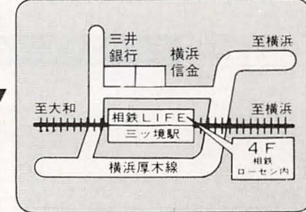
WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ツ境店☎045-363-7044

新登場

確かな実績と
豊富なソフト資産を継承。
あらゆるオフィス業務を
手堅くこなす

実力派16ビット

PC-9801VM11

プラン313　98VM11お買得基本セット　TELにて

PC-9801VM11	328,000円
CU-14CD（0.31ミリ、高解像度CRT）	84,800円
ブランクディスケット3M（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	430,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン314　98VM11ミュージックPROセット　TELにて

PC-9801VM11	328,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
ミュージくん（音楽作成ツール、シンセサイザー付）	98,000円
MA-12AV（防磁タイプ外部スピーカ）	29,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
PS98-013-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3）	18,000円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
ブランクディスケット3M（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	599,100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン315　98VM11本格ワープロセット　TELにて

PC-9801VM11	328,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
PC-PR101TL2（80桁、カラー熱転写プリンター）	83,800円
PC-PR101TL-04（シートフィーダー、カット紙の給紙）	18,000円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
SR-007（縦型4段パソコンデスク）	24,500円
SR-007M（マウステーブル）	5,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	634,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,900円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21



最先端のビジネスを
高速化する
コンパクト16ビット。

プラン316　98UX21純正基本セット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	455,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン317　98UX21ワープロ・アートセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
PC-PR101TL2（80桁、カラー熱転写プリンター）	83,800円
PC-PR101TL-04（シートフィーダー、カット紙の給紙）	18,000円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
Z'S STAFF KID98（グラフィックツール）	28,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	651,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

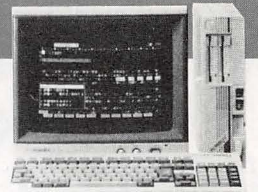
ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,600円×60回	ボーナス23,600円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

PC-9801UV11



A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。

プラン318　98UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854（0.39ミリ、高解像度CRT）	89,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	380,600円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン319　98UV11本格ワープロセット　TELにて

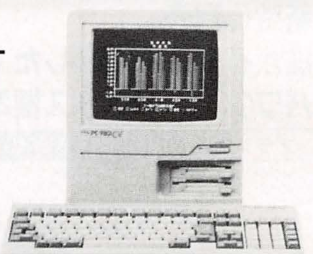
PC-9801UV11	265,000円
CU-14CD（0.31ミリ、高解像度CRT）	84,800円
PC-PR101TL2（80桁、カラー熱転写プリンター）	83,800円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
SR-007（縦型4段パソコンデスク）	24,500円
SR-007M（マウステーブル）	5,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	548,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,500円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

PC-9801CV21



多彩な機能とカラーCRT
ディスプレイを一体化。
ひとりひとりの
ディスクの上で
ビジネスパワーを発揮。

プラン320　98CV21純正ワープロセット　TELにて

PC-9801CV21（10インチカラーディスプレイ内蔵）	355,000円
PC-PR102TL3（80桁、カラー熱転写プリンター）	50,000円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	481,480円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス28,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,000円×72回	ボーナス　なし

PC-9801LV21



約6,000種のソフトと
階調表示可能な
バックライト付液晶
ディスプレイで本格ビジネス
ユースに対応するラップトップ。

プラン321　LV21ワープロセット　TELにて

PC-9801LV21	345,000円
PC-PR102TL3（80桁、熱転写プリンター）	50,000円
一太郎（ワープロソフト）	58,000円
PC-9801LV-05（キャリングケース）	24,000円
ブランクディスケット（3.5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	495,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00　電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-286X·VE



新登場

さらに、高速・大容量に対応した。

プラン322　286VEお買得基本セット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	400,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス22,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
5,500円×60回	ボーナス　なし

プラン323　286VE本格ワープロセット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854 (0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
AP-800PC(80桁、48ドット、熱転写カラー漢字プリンター)	99,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	602,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン324　286VEワープロ・アートセット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Z'S STAFF KID98(グラフィック作成ツール)	28,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
HWS-10(ハンディイメージスキャナ画像取込)	34,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	643,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン325　286VEお買得ビジネスセット　TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-1000PC(136桁、漢字プリンター)	154,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	739,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン326　286X基本セット　TELにて

PC-286X-STD	438,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、回転台付)	118,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	581,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

PC-286US



3.5インチFDD、PC-98Uシリーズとのソフト互換機、個人で楽しむ魅力です。

プラン327　286USお買得基本セット　TELにて

PC-286US-STD	268,000円
CU-14CD(0.3!ミリ、高解像度CRT)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	370,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

PC-286LE



鮮明ディスプレイと大容量処理を実現。パソコンの本格機能を満載した高性能マシン。

プラン328　286LEお買得基本セット　TELにて

PC-286LE-STD	368,000円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	460,300円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス32,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン329　286LEお買得ワープロセット　TELにて

PC-286LE-STD	368,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
PC286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	536,780円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ Plus & SE

人の思考を妨げない使い易さ、育ちの良さが親しみやすい、マック メインメモリも2MBに。



プラン330　マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

マッキントッシュプラス 2MB 漢字	398,000円
アップル3.5ドライブ(800KB 外部FD)	76,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	660,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン331　マッキントッシュSEバンドルセット　TELにて

マッキントッシュ SE 2MB 漢字 FD	598,000円
アップルキーボード(J)	30,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
エクセル 1.06(J)	98,000円
日本語スーパーペイント	39,800円
イージーワード・イージーブックバンドルセット	98,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	1,049,800円

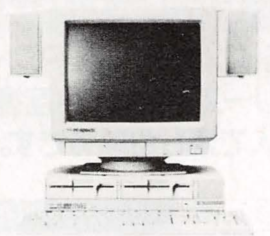
クリーニングディスケット・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス47,500円×6回
14,000円×48回	ボーナス36,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス40,700円×10回
14,500円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MA2

新登場



ザッツ・
デジタル・
エンターテーナー

プラン332 88MA2純正基本セット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ 2HD)10枚	18,000円
定価合計	304,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス28,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

プラン333 88MA2本格ワープロセット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
PI(ワープロソフト)	40,000円
PC-8872U(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ 2HD)10枚	18,000円
定価合計	435,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン334 88MA2多機能セット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(80桁、48ドット熱転写カラー漢字プリンター)	99,800円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872U(マウス)	9,800円
COMSTAR1212AT(1200bpsモデム)	21,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ 2HD)10枚	18,000円
定価合計	466,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

PC-8801MA



鮮明なサウンドを実現する
ステレオ12音源搭載。

プラン335 88MA超お買得基本セット 46%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
ラストハルマゲドン(RPG)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	313,600円

クリーニングディスクサービス

特価169,800円

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
4,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

プラン336 88MAお買得ワープロセット 45%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラーart(ワープロソフト・アート機能付)	30,000円
プリンターケーブル	4,500円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ラストハルマゲドン(RPG)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	456,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価249,800円

10,000円×18回	ボーナス29,900円×3回
8,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン337 88MA本格オーディオビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	168,000円
PC-KD863S	118,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
PC-8801-17(65536色表示可能、スーパーインポーズ機能)	49,800円
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	15,000円
ミュージアムサウンドボードII(音楽作成ツール)	12,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	464,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

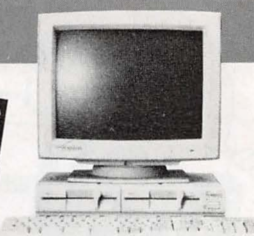
ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

PC-8801FE

パソコンを自在に操る。
子供達に必要なのは、
そんな能力です。

新登場



プラン338 88FE純正基本セット TELにて

PC-8801FE	129,000円
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵CRT)	138,000円
PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク)	16,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	300,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン339 88FEお買得ワープロセット 37%引

PC-8801FE	129,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付)	84,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872U(マウス)	9,800円
PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク)	16,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	391,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価245,000円

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,800円×8回
4,900円×60回	ボーナス なし

PC-88VA2・3

プラン340 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	434,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン341 88VA2お買得ビジネスセット 33%引

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT)	99,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	584,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,000円

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン342 88VA2ワープロアートセット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツールPI)	28,000円
PI(ワープロソフト、図形編集)	40,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ)	39,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	648,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン343 88VA3純正基本セット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	534,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

プラン344 88VA3ワープロアートセット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PS88-VA104--HMW(パーソナルインフォメーションツール)	28,000円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ)	39,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	752,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

X68000ACE



ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。ますます熱くなるクリエイティブワークステーション

プラン345 X68000ACEワープロセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
EW(日本語ワープロソフト)	38,000円
ED-700(パソコンデスク)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	553,580円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン346 X68000ACEアートセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-6TU(RGBシステムTVチューナー)	35,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z'S STAFF PRO68K	58,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	652,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン347 X68000ACEミュージックセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Music PRO68K(簡単操作の楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
Sampling PRO 68K(高機能サンプリングエディタ)	17,800円
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム)	59,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	601,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6円
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

F1XDJ



強化されたAV機能に高度な日本語機能をプラスしたMSX2+。

プラン352 F1XDJ基本セット TELにて

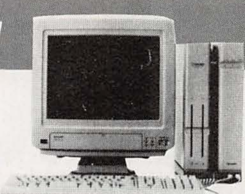
HB-F1XDJ(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵専用CRT)	66,000円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	435,180円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,200円×12回	ボーナス なし
7,000円×18回	ボーナス なし
5,400円×24回	ボーナス なし
3,800円×36回	ボーナス なし

X68000ACE HD



アートの領域へ。
20MBハードディスクモデル
ますます洗練されたACE。

本体とディスプレイの基本セットも特価でご奉仕!! お電話でお問合わせ下さい。

プラン348 X68000ACE HD 本格セット TELにて

CZ-611C(20MBハードディスク内蔵)	399,800円
CZ-603D (0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
C compiler PRO68K(ソフトウェア開発Cコンパイラ)	39,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	608,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン350 X68000ACE HD アートセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z'S STAFF-PRO68K(グラフィックツール)	58,000円
PRINT-SHOP-PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
CZ-6TU(RGBシステムチューナ)	35,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD10枚)	18,000円
定価合計	752,280円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

プラン351 X68000ACE HD ミュージックセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MUSIC PRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	665,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

A1WX



賢く遊ぶトコトン遊ぶ、面白さ倍増のニューA1、登場。

プラン353 A1WX基本セット TELにて

FS-A1WX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵、専用CRT)	66,000円
FS-JM1(マウス)	7,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	161,600円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,400円×12回	ボーナス なし
7,100円×18回	ボーナス なし
5,500円×24回	ボーナス なし

プラン354 A1WX純正ワープロセット TELにて

FS-A1WX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵CRT)	66,000円
FS-PK1(24ドット熱転写漢字プリンター)	42,800円
FS-JM1(マウス)	7,800円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	207,400円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

13,800円×12回	ボーナス なし
9,500円×18回	ボーナス なし
7,300円×24回	ボーナス なし
5,100円×36回	ボーナス なし

商品今すぐ!!夏のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル WAVE EYE


山下章先生講演風景 at IPLショールーム

INTELLIGENT CENTURY

21世紀までに、何ができるだろう。

IPLは、情報を媒介とした個人と社会の関わりを考え、すでに70000人を越えるユーザーの、パーソナルな情報管理のお手伝いをしてきました。

今後共、当社では常に"真のサービスとは何か"を基本ポリシーに信頼性、経済性の高い会社として、多様なニーズに応え続けたいと考えています。

比べてほしいから、ご紹介します。さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。

まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円へアップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスも1年後1万円。3年後3万円、また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長84回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。

追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●THANKS70000人フェア!! お買得感をじっくり比べて下さい。

70,000人もの人々が体感した安心感。——信頼のIPLワンタッチワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証とグッと長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

(もし実費で修理したらこんなに費用がかかります:プリンタヘッド交換￥29,500以上/98シリーズメインボード交換￥21,600以上/ドライブ交換￥13,200以上)

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。

目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(￥9,800)をPC-98 EPSON286シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。

初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00~PM8:00 水曜定休日

本　社 0467-24-7511
大　阪 06-311-2736

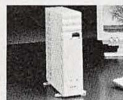
銀座	03-541-3058	青山	03-470-0061	札幌	011-621-1444
仙台	022-266-0531	広島	082-293-7881	福岡	092-481-2644

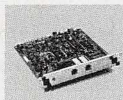
商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)	0467-24-1154	ご注文お問合せ	0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)	0467-24-0453	ビギナーズ・ホットライン	0467-24-0941
FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)	0467-24-0561	下取りホットライン	0467-24-2040

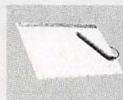
プロの眼

今月のselect商品


PC-286LTP
テンキーパット
数値入力を楽にする
為に必携!


HDD40R
40MB HDD代替処理
機能付フォーマット
アクセス28ms


FR-1000
拡張スロットにセット電話回線
に接続するだけ直接送受信FAX


MEDIAGRAPH-10
細かい線、複雑な形な
ぞり書き等小枝可能
のマウスタブレット


CZ8TU
モニターにTV機能
を加える


SA-600F
フラットなプリンタ棚
格納省スペース型
キャスター付

超低金利 ……… 組合せ自由 全国無料配送

NEC

NEC PC-8801 VA2

アクセス No.B0301

価格 ¥715,000 ➡ IPL超特価

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
PS88-VA106-HMW(ハミング入力ボード付オートハーモナイズ譜面指定BGMツール)	¥ 58,000
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥ 40,000
88CARD(27種カード事例集付コメント検索可、身の回りの情報を即管理)	¥ 28,000
BS-20(マウスタブレットPC-98、XA)	¥ 13,800
HS-7R(ハンディイメージスキャナ)	¥ 39,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)	¥ 19,800
信長の野望(都雄伝)	¥ 9,800
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥715,000

¥1,300 ×72回 ボーナス5.0万×12回

¥ 4,700×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 3.7万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.25万×8回
¥ 9,000×36回	ボーナス 5.0万×6回

◆日曜・祭日指定配達◆

アクセス No.B0302

価格 ¥609,670 ➡ IPL超特価

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥ 39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)	¥ 28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)	¥ 36,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき~B4縦可)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
マイトアンドマジック	¥ 9,800
ソーサリアン	¥ 9,800
バレンタインプレゼント!(ゲームソフト2本)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥609,670

¥3,100 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 4,800×60回	ボーナス 2.8万×10回
¥ 6,300×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.93万×6回
¥ 9,400×60回	ボーナス なし

月々のステップアップクレジット

例えば月々1000円からスタートします。2年後からは3000円とステップアップ。収入に合わせて無理なくお支払い頂けます。

NEC PC-88 VA3

アクセス No.B0303

価格 ¥748,070 ➡ IPL超特価

PC-88VA3(16ビット1M5"2FDD9.3M3.5"1FDDマウス付)	¥398,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥ 39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)	¥ 28,000
PS88-VA106-HMW(ハミング入力ボード付オートハーモナイズ譜面指定BGMツール)	¥ 58,000
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)	¥ 36,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき~B4縦可)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥748,070

¥4,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 5,100×60回	ボーナス 3.8万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.42万×8回
¥ 9,400×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥ 9,900×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801 MA2

アクセス No.B0304

価格 ¥447,870 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
3M ブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
PC-8801-17(ビデオアートボード65536表示スーパーインポーズ可)	¥ 49,800
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	¥ 15,000
PC-8872U(マウス)	¥ 9,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき~B4縦可)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
バレンタインプレゼント!(ゲームソフト2本)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥447,870

¥2,600 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 3,600×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.42万×6回
¥ 9,800×24回	ボーナス 3.5万×4回

アクセス No.B0305

価格 ¥457,070 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥ 40,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥ 83,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
PC-8872U(マウス)	¥ 9,800
バレンタインプレゼント!(ゲームソフト2本)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥457,070

¥2,500 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 3,500×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 3,100×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.28万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.15万×4回

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION

IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル

鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部

AM10:00▶PM8:00

水曜日定休

アクセス No.B0330

価格 ¥465,100 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音源1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥ 40,000
PC-PR406HS(10"24ピン漢字ハガキ飾り文字可スキャナカラープリンタ)	¥138,000
PC-CA601(RS-232Cケーブル(ノーマル)モデム カプラ用)	¥ 7,500
PC-8872U(マウス)	¥ 9,800
バレンタインプレゼント(ゲーム2本 お楽しみに!)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥465,100

¥1,000 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 3,700×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 3,400×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 5,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.45万×4回

ビギナーズ・ホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご利用ください。

0467-24-0941

アクセス No.B0331

価格 ¥306.000 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカ回転台付15"カラー)	¥138,000
バレンタインプレゼント(ゲーム2本 お楽しみに!)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥306,000

¥1,500 ×72回 ボーナス1.5万×12回

¥ 3,000×60回	ボーナス 1.0万×10回
¥ 3,100×48回	ボーナス 1.5万×8回
¥ 3,900×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 3.28万×4回

★IPL's 4 BIG SUPPORT

1. IPL保証書付き安心の3倍保証
2. ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス
3. ひとりひとりをしっかりフォローする添削付通信講座(無料)
4. キーボードレッスン添付(PC98、EPSON286シリーズ)

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

ミーティング風景

NEC PC-88FE2

アクセス No.B0306

価格¥258,200 ➡ IPL超特価

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
3M ブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
ソーサリアン	¥ 9,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
イースII	¥ 7,800
バレンタインプレゼント(ゲーム2本 お楽しみに!)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥1,600 ×72回 ボーナス1.0万×12回　標準価格¥258,200

¥ 3,800×60回	ボーナス なし
¥ 1,200×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 2,500×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 4,800×24回	ボーナス 2.2万×4回

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

アクセス No.B0307

価格¥345,200 ➡ IPL超特価

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーナカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
PC-8801-25(サウンドボードII)	¥ 39,800
ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアンユーティリティー	¥ 3,800
イースII	¥ 7,800
バレンタインプレゼント(ゲーム2本 お楽しみに!)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥1,900 ×60回 ボーナス2.0万×10回　標準価格¥345,200

¥ 4,500×72回	ボーナス なし
¥ 2,900×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 4,700×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 6,700×24回	ボーナス 3.0万×4回

8ヶ月先からOK お支払い

翌月1ヶ月から自由に設定
今買って10月からお支払いOK

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B0310

価格¥1,241,100 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
N5913L(G)(超高階像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)	¥138,000
PC-PR201H3(15"24ピン漢字65字/秒カラー。ハガキ可。トラクタ付き)	¥225,000
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	¥ 20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速, 表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
Lotus 1-2-3ガイド(Lotus1-2。3の高機能を分かり易く解説)	¥ 2,400
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)	¥ 1,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)	¥ 44,800
HUPRNT名筆98(暑中見舞、御礼状、案内状、御祝、宛名書、毛筆4書体で活躍)	¥ 29,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥7,100 ×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥1,241,100

¥10,000×72回	ボーナス 3.21万×12回
¥ 9,500×60回	ボーナス 5.0万×10回

アクセス No.B0311

価格¥823,900 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
FR-1000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX)	¥ 59,800
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥1,900 ×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥823,900

¥ 5,000×72回	ボーナス 3.1万×12回
¥ 6,800×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.69万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 5.0万×6回

組み合せ自由

アクセス No.B0332

価格¥1,174,000 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14AD(人気の超高解像度!0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き)	¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台¥5800)	プレゼント中
PC-PR201H3(15"24ピン漢字65字/秒カラー。ハガキ可。トラクタ付き)	¥225,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥ 79,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード納省スペース型キャスタ付)	¥ 39,800
SNC-081(布張肘掛け付き回転イス)	¥ 20,500
A300(SA-600H用原稿用スタンド¥8000)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥6,600 ×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥1,174700

¥ 9,900×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥ 9,800×60回	ボーナス 4.5万×10回
¥18,300×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥10,000×84回	ボーナス 2.15万×14回

LEVEL UP 下取りも ご相談下さい

NEC PC-9801RX2

アクセス No.B0312

価格¥965,460 ➡ IPL超特価

PC-9801RX2(12/10MHz, 80286V30, 1MB5"FDD*2)	¥398,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)	¥118,000
PC-PR201TH(高速カラー縮少4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)	¥145,000
Lotus 1-2-3(世界No.1 超高速, 表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥ 79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル	プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
B4カット紙(100枚)	¥ 660
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥4,000 ×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格¥965,460

¥ 7,000×72回	ボーナス 3.18万×12回
¥ 8,000×60回	ボーナス 3.72万×10回
¥ 8,800×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥13,700×36回	ボーナス 5.0万×6回

ご好評の通信教育。添削付テスト問題も加わり、より深く、よりきめ細かくフォローします。

BASIC Learning

超低金利 ……… 組合せ自由 全国無料配送

アクセス No.B0333

価格 ¥773,500 ➡ IPL超特価

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD*2)	¥398,000
PC-KD863G(PCエンジンベーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥58,000
PC-PR406HS(10"24ピン漢字ハガキ飾り文字スキャナカラープリンタ)	¥138,000
PC-CA601(RS-232Cケーブル(ノーマル)モデム カプラ用)	¥7,500
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥1,400 ×72回 ボーナス 5.0万×12回　標準価格¥773,500

¥4,800×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥5,500×60回	ボーナス 3.5万×10回
¥8,000×48回	ボーナス 3.3万×8回
¥9,100×36回	ボーナス 5.0万×6回

アクセス No.B0334

価格 ¥692,900 ➡ IPL超特価

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD*2)	¥398,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由チルト台¥5800)	プレゼント中
PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)	¥48,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理。使い勝手の良さ独自の高速検索)	¥48,000
PC-8972U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
ペーパー15"(500枚)	¥2,100
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥3,900 ×72回 ボーナス 3.0万×12回　標準価格¥692,900

¥5,000×60回	ボーナス 3.15万×10回
¥7,000×48回	ボーナス 3.2万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.52万×6回
¥15,900×36回	ボーナス なし

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

NEC PC-9801VM21

アクセス No.B0313

価格 ¥746,200 ➡ IPL超特価

PC-9801VM21(フルメモリ640KB、16色グラフィックボード内蔵)	¥390,000
CU-14AD(人気の超高解像度/0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き)	¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由 チルト台 ¥5800)	プレゼント中
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)	¥245,000
ペーパー15インチ(500枚)	¥2,400
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥2,000 ×72回 ボーナス 3.0万×12回　標準価格¥746,200

¥4,800×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥4,700×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥6,000×36回	ボーナス 3.88万×6回
¥9,900×24回	ボーナス 5.0万×4回

NEC PC-9801UV II

アクセス No.B0314

価格 ¥591,870 ➡ IPL超特価

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥84,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)	¥25,000
MA-13AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)	¥29,000
PS98-013-HV(MS-DOS(Ver3.3)磁気ディスクを効率良くサポート)	¥18,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	¥99,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき〜B4縦可)	¥69,800
A4カット紙(100枚)	¥470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しう可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥2,700 ×72回 ボーナス 3.0万×12回　標準価格¥591,870

¥4,700×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥5,000×48回	ボーナス 3.38万×8回
¥8,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥11,700×24回	ボーナス 5.0万×4回

アクセス No.B0335

価格 ¥600,670 ➡ IPL超特価

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥83,800
A4カット紙(100枚)	¥470
信長の野望全国版	¥9,800
大戦略II(システムソフト98, 88, FM用)	¥9,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥2,400 ×72回 ボーナス 3.0万×12回　標準価格¥600,670

¥5,000×60回	ボーナス 2.1万×10回
¥5,000×48回	ボーナス 3.13万×8回
¥8,000×36回	ボーナス 3.1万×6回
¥10,900×24回	ボーナス 5.0万×4回

COLLEGE CREDIT

カレッジクレジット

●大学生の方や新社会の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

NEC PC-9801LV21

アクセス No.B0316

価格 ¥345,000 ➡ IPL超特価

PC-9801LV21(9801互換、バックライト付8階調液晶採用、3.5"×2)	¥345,000
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥1,400 ×60回 ボーナス 2.0万×10回　標準価格¥345,000

¥4,100×72回	ボーナス なし
¥2,400×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥2,400×36回	ボーナス 3.0万×6回

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION

IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル

鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部

AM10:00▶PM8:00

水曜日定休

NEC PC-9801VM II

アクセス No.B0338

価格 ¥581,600 ➡ IPL超特価

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1MバイトFDD×2、HDD内蔵可)	¥328,000
CU-14CD(超高解像度.31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由チルト台¥5800)	プレゼント中
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥10,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥69,800
APTU(トラクタユニットAP-550、800用)	¥7,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥3,800 ×72回 ボーナス 2.0万×12回　標準価格¥581.600

¥4,900×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥4,900×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥7,700×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,200×24回	ボーナス 5.0万×4回

◆日曜・祭日指定配達◆

アクセス No.B0337

価格 ¥564,000 ➡ IPL超特価

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1MバイトFDD×2、HDD内蔵可)	¥328,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)	¥110,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥0

¥1,900 ×72回 ボーナス 3.0万×12回　標準価格¥564,000

¥4,600×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥4,500×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥7,300×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥9,600×24回	ボーナス 5.0万×4回

ボーナスも ステップアップクレジット

お支払いスタート年のボーナスは0円。1年後1万円、2年後2万円とステップアップ。1年後0円で2年後からのスタートもできるフリータイプのステップアップです。

日曜・祭日・指定日配送OK!　輸送上のトラブルにも対応　お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

SHARP

SHARP X-68000

アクセス No.B0320

価格¥532,400 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CZ-603D(超高解像度0.31ドット14"チルト台付)	¥ 84,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
EW & E1(漢字変換フロントプロセッサ搭載, 高速日本語ワープロ)	¥ 38,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥532,400

¥1,600 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 4,300×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥ 6,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 8,900×24回	ボーナス 5.0万×4回

アクセス No.B0321

価格¥628,200 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥ 17,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
めぞん一刻 完結	¥ 7,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥628,200

¥2,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.71万×6回
¥ 9,200×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0322

価格¥571,600 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
CZ-221HS(NEW Printshop様々なカードなどを自由に作成)	¥ 19,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
CZ-232AS(熱血高校ドッジボール部)	¥ 7,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥571,600

¥2,200 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 7,900×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 8,300×60回	ボーナス なし

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B0323

価格¥677,400 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(.31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
ザ.リターン.オブ.イシター	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥677,400

¥3,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 5,000×60回	ボーナス 3.15万×10回
¥ 7,000×48回	ボーナス 3.2万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.53万×6回
¥ 8,900×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0340

価格¥557,000 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65326色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-231AS(フルスロットル)	¥ 8,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
CZ-221HS(NEW PrintShoo様々なカードなどを自由に作成)	¥ 19,800
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥557,000

¥3,000 ×72回 ボーナス2.45万×12回

¥ 4,900×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 4,900×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 7,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,200×24回	ボーナス 5.0万×4回

SHARP X1 turbo Z III

アクセス No.B0341

価格¥335,400 ➡ IPL超特価

CZ-888C-BK(画像取り込みビデオ編集ステレオ)	¥169,800
CZ-860D-BK(14"カラー20ボタン多機能リモコン付きアナログ/デジタル)	¥ 99,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥335,400

¥1,200 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 3,600×60回	ボーナス 1.0万×10回
¥ 2,900×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 4,800×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 6,800×24回	ボーナス 3.0万×4回

夏のボーナス一括
システムはお手元へ

EPSON

EPSON PC-286LE STD

アクセス No.B0315

価格¥377,800 ➡ IPL超特価

PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD*2)	¥368,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 9,800
PC-286LCC(携帯に便利キャリングケースもちろんホコリ除けにも)	プレゼント
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥377,800

¥1,600 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 5,800×60回	ボーナス なし
¥ 3,600×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 3,900×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 5,000×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0317

価格¥631,800 ➡ IPL超特価

PC-286LE-H20(8階調表示白液晶3.5"FDD×1、20MBHDD×1)	¥503.000
PC-286LTP(テンキーパット(数値入力を楽にする為に必携!))	¥ 17,000
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 9,800
PC-286LCC(携帯に便利キャリングケースもちろんホコリ除けにも)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥631,800

¥3,000 ×72回 ボーナス3.1万×12回

¥ 4,500×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.22万×8回
¥ 9,700×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 9,500×60回	ボーナス なし

IPL
実績から実戦・
業界初の通信教育制度

FUJITSU

FUJITSU FM77AV40SX

アクセス No.B0324

価格¥447,800 ➡ IPL超特価

FWM-77AV40SX(ビデオ編集機能強化、26万色デジタイズ、漢字テロップ可)	¥178,000
FMTV-155(15"TV付アナログカラー、4000文字、音声多重)	¥138,000
FMPR-204(B)(W)(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥ 80,000
FMMO-101(インテリジェントマウス)	¥ 12,800
FMSC-101(ハンディイメージスキャナ)	¥ 24.000
FM77-143(ハンディイメージスキャナ インタフェイスカード)	¥ 15,000
シルフィード(ゲーム¥8800)	プレゼント中
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

標準価格¥447,800

¥1,000 ×72回 ボーナス2.62万×12回

¥ 2,800×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 4,100×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 4,500×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 8,900×24回	ボーナス 3.0万×4回

超 低 金 利 ……… 組 合 せ 自 由 全 国 無 料 配 送

Apple Macintosh Plus

アクセス No.B0325

価格¥731,800 ➡ IPL超特価

マッキントッシュSE FD 2MB(メモリ2MB、3.5"×2)	¥598,000
アップルキーボード(J)(マッキントッシュSE用カナキーボード)	¥ 30,000
イメージライターII(要システムペリフェラル8ケーブル)	¥ 79,800
システムペリフェラル8ケーブル(ケーブル)	¥ 6,000
3Mブランクディスケット(3.5"2DD*10枚)	¥ 18,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥731,800

¥5,100×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 6,700×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 7,800×48回	ボーナス 3.8万×8回
¥ 9,800×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥ 18,100×24回	ボーナス 5.0万×4回

IPL FORUM "OFF"を知らないビジネスシーンを応援。

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

アクセス No.T0375

価格¥416,400 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥ 69,800
CZ-6BM1(MIDIボード)	¥ 26,800

標準価格¥416,400

¥1,900×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 4,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 4,800×36回	ボーナス 2.8万×6回

LEVEL UP 下取りもご相談下さい

アクセス No.T0376

価格¥130,200 ➡ IPL超特価

CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-226BS(ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース)	¥ 29,800

標準価格¥130,200

¥1,900×72回 ボーナス なし

¥ 1,000×48回	ボーナス 1.0万×8回
¥ 3,500×36回	ボーナス なし

アクセス No.T0377

価格¥41,000 ➡ IPL超特価

源平討魔伝	¥ 7,800
信長の野望/全国	¥ 9,800
スペース ハリアー	¥ 6,800
ザ.リターン.オブ.イシター	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)	プレゼント中

標準価格¥41,000

¥1,200×36回 ボーナス なし

¥ 1,800×24回	ボーナス なし
¥ 1,900×12回	ボーナス 1.0万×2回

アクセス No.T0380

価格¥125,600 ➡ IPL超特価

Z's STAFF KiD 98(説得!文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック)	¥ 28,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)	¥ 79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル	プレゼント中
英語大工さん	¥ 8,000
こはく色の遺言	¥ 9,800

標準価格¥125,600

¥1,700×48回 ボーナス0.5万×8回

¥ 1,600×36回	ボーナス 1.0万×6回
¥ 4,800×24回	ボーナス なし

組み合せ自由

COMPUTER CREATION IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル

鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部

AM10:00▶PM8:00

水曜日定休

安心の3倍保証

アクセス No.T0383

価格¥81,800 ➡ IPL超特価

AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき〜B4縦可)	¥ 69,800
パーソナル.ミュージックPC88(NECサウンドボードIIの機能をフルに生かす音楽ソフト)	¥ 12,000

標準価格¥81,800

¥1,600×48回 ボーナス なし

¥ 2,100×36回	ボーナス なし
¥ 3,000×24回	ボーナス なし

COLLEGE CREDIT

カレッジクレジット

●大学生の方や新社会の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

今買って10月からお支払いOK

アクセス No.T0384

価格¥87,800 ➡ IPL超特価

PI EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)	¥ 48,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
Niscan-105(サンデイスキャナ 読み取り幅105mm)	¥ 29,800

標準価格¥87,800

¥1,700×48回 ボーナス なし

¥ 2,200×36回	ボーナス なし
¥ 3,200×24回	ボーナス なし

SPECIAL SELECT CORNER

リフレッシュコンピュータ。最低6ヶ月保証付、メーカー直結メンテナンスセンター完備。

NEC

①	PC-88VA (CPU)		¥ 298000	¥ 146000
②	PC-9801 (CPU)		¥ 298000	¥ 32000
③	PC-9801 (CPU 漢ROM付)		¥ 298000	¥ 38000
④	PC-9801E (CPU 漢ROM付)		¥ 215000	¥ 78000
⑤	PC-9801U2 (CPU)		¥ 298000	¥ 86000
⑥	PC-9801VF2 (CPU)		¥ 348000	¥ 148000
⑦	PC-9801VM21 (CPU)	新品	¥ 390000	¥ 216000
⑧	PC-9801VM21 (CPU)	中古	¥ 390000	¥ 198000
⑨	PC-98LTmodel 2 (CPU)	中古	¥ 288000	¥ 108000
⑩	PC-98XAmodel 2 (CPU)	新品	¥ 695000	¥ 138000
⑪	N5923 (14インチ0.26ドットカラーCRT/XA.XL用)		¥ 235000	¥ 78000
⑫	PC-8058 (12インチカラー2000モジ)		¥ 99800	¥ 18000
⑬	PC-8853N (14インチ0.31ドットアナログカラーCRT)		¥ 168000	¥ 58000
⑭	PC-KD551 (14インチ0.39ドットカラーディスプレイ)		¥ 118000	¥ 46000
⑮	PC-KD552 (14インチ0.43ドットカラーディスプレイ)		¥ 112000	¥ 32000
⑯	PC-KD851 (14インチ0.31ドットアナログRGBチルト台装備)		¥ 158000	¥ 68000
⑰	PC-KD853 (14インチ0.31ドットアナログカラーCRT)		¥ 118000	¥ 68000
⑱	PC-KD854 (14インチ0.39ドットアナログカラーCRT)		¥ 89800	¥ 52000
⑲	PC-KD8635 (15インチ0.39ドットカラー.SP.チルトスタンドツキ)		¥ 118000	¥ 68000
⑳	PC-TV352 (15インチ0.39ドットカラーディスプレイテレビ)		¥ 115000	¥ 58000
㉑	PC-6601 (CPU)		¥ 143000	¥ 20000
㉒	PC-8801 漢ROM付 (CPU)		¥ 26000	¥ 18000
㉓	PC-8801FA (CPU)		¥ 168000	¥ 90000
㉔	PC-8801FH/30 (CPU)		¥ 168000	¥ 86000
㉕	PC-8801MA (CPU)		¥ 198000	¥ 106000
㉖	PC-8801MH (CPU)		¥ 208000	¥ 102000
㉗	PC-8801MK 2 /20 (CPU)		¥ 225000	¥ 32000
㉘	PC-8801MK 2 /30 (CPU)		¥ 275000	¥ 46000
㉙	PC-8801MK 2 /FR10 (CPU)		¥ 99800	¥ 32000
㉚	PC-8801MK 2 /FR30 (CPU)		¥ 17800	¥ 80000
㉛	PC-8801MK 2 /MR (CPU)		¥ 238000	¥ 86000
㉜	PC-8801MK 2 /SR30 (CPU)		¥ 258000	¥ 88000
㉝	PC-8801MK 2 /TR (CPU)		¥ 288000	¥ 88000
㉞	VC-DS1000 (S-VHS Sデジタルノイズワイパー搭載)	新品	¥ 220000	¥ 132000
㉟	VC-N35 (簡単操作のファミリービデオ)	新品	¥ 75000	¥ 48000

EPSON

㊱	PC-286L STD S (CPU LAPTOP)	新品	¥ 318000	¥ 198000
㊲	PC-286L H10 N (CPU)	新品	¥ 468000	¥ 295000
㊳	PC-286L STD N (CPU)		¥ 348000	¥ 218000
㊴	AP-500 ESC/P (10インチ24ドットカラー熱転写プリンタ)	新同	¥ 72800	¥ 46800

日曜・祭日・指定日配送OK!

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

クレジット
金利大幅ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

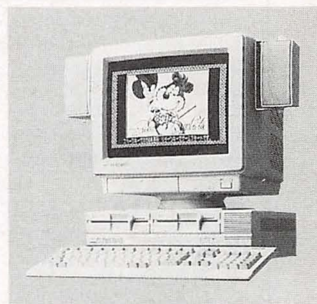
03(797)1221



J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2／FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。
テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

☆注文No. A-0311

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥21,000×5回
②¥9,100×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

☆注文No. A-0312

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

大特価にて提供中

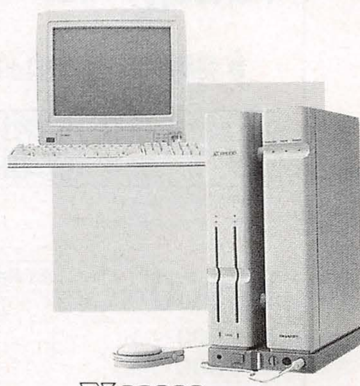
お支払例
①¥5,200×24回〔ボーナス〕¥23,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥33,000×2回
③¥9,100×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000

"ついにベールが剥された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

・機能美あふれるハイコンパクト設計。
・32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
・メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備（最大12Mバイト）。
・クロックは10MHzのハイスピード。
・アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
・ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
・もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



☆注文No. A-0321

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥439,600
現金特別価格	~~¥439,600~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0322

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	~~¥519,600~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0323

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	~~¥445,400~~

大特価にて提供中

☆注文No. A-0324

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	~~¥595,200~~

大特価にて提供中

当社はX68000 PRO SHOPです。

■周辺機器　大特価にて提供中

品番	品名・内容	定価
CZ-601D	15型カラーディスプレイテレビ	¥119,800
CZ-611D	15型カラーディスプレイテレビ	¥145,000
CZ-603D	14型カラーディスプレイ	¥84,800
CZ-6ST1	601D・611D用チルトスタンド	¥5,800
CU-21CD	21型カラーディスプレイ	¥139,800
CZ-6TU	RGBシステムチューナー	¥35,800
BF-68PRO	601・611・603用CRTフィルター	¥19,800
CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥69,800

型番	品名・内容	定価
CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000
CZ-6BN1	スキャナ用パラレルボード	¥29,800
CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード(内蔵用)	¥38,000
CZ-6BE2	2MB増設RAMボード(内蔵用)	¥79,800
CZ-6BE4	4MB増設RAMボード(内蔵用)	¥138,000
CZ-6BU1	ユバーサルI/Oボード	¥39,800
CZ-6BG1	GP-IBボード	¥59,800
CZ-6BF1	増設用RS-232Cボード(2ch)	¥49,800

型番	品名・内容	定価
CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	¥79,800
CZ-6BC1	FAXボード	¥79,800
CZ-6BM1	MIDIボード	¥26,800
CZ-6EB1	拡張I/Oボックス(4スロット)	¥88,000
CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	¥198,000
CZ-6BU1	ユバーサルI/Oボード	¥39,800
CZ-620H	ハードディスクユニット(20MB)	¥178,000
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	¥59,800

■ソフトウェア　大特価にて提供中

メーカー名	型番	品名・内容	定価
SHARP	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	¥68,000
SHARP	CZ-220BS	DATA PRO-68K	¥58,000
SHARP	CZ-226BS	CARD PRO-68K	¥29,800
SHARP	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	¥15,800
SHARP	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	¥18,800
SHARP	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	¥17,800

メーカー名	型番	品名・内容	定価
SHARP	CZ-237MS	Musicstudio PRO-68K	¥25,800
SHARP	CZ-247MS	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	近日発売
SHARP	CZ-221HS	NEW Print Shop PRO-68K	¥19,800
SHARP	CZ-223CS	Communication PRO-68K	¥19,800
SHARP	CZ-211LS	C compiler PRO-68K	¥39,800
SHARP	CZ-231AS	フルスロットル	¥8,800

メーカー名	型名	品名・内容	定価
SHARP	CZ-232AS	熱血高校ドッジボール部	¥7,800
SHARP	CZ-218AS	沙羅曼蛇	¥8,800
電波新聞社		ドラゴンスピリット	¥8,800
テクノソフト		サンダーフォースII	¥9,800
ツァイト		Z'sSTAFF PRO-68K	¥58,000

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク　03(797)1231

X1 turbo Z III

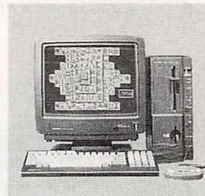
画像取り込み、ビデオ編集、ステレオFM音源、多才な機能でひろがるアートワーク。



☆注文No.A-0325
SHARP CZ-888C-BK ￥169,800
SHARP CZ-860D-BK ￥99,800
標準価格合計 ￥289,600
現金特別価格 ——— ~~￥289,600~~
大特価にて提供中

X1 twin

HEシステム(PC Engine)搭載で楽しさ2倍



☆注文No.A-0326
SHARP CZ-830CBK ￥99,800
SHARP CZ-820DB ￥79,800
標準価格合計 ￥179,600
現金特別価格 ——— ￥109,800

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!



☆注文No.A-0334
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。
SONY HB-F1XDmkⅡ ￥49,800
現金特別価格 ——— ~~￥49,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥7,400×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,800×12回〔ボーナス〕無し



☆注文No.A-0335
あそぶ時代からつくる時代へ。
ゲームデザイン・パソコン登場。
SONY HB-F1XDJ ￥69,800
現金特別価格 ——— ~~￥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②￥3,300×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No.A-0337
SANYO PHC-70FD ￥54,800
現金特別価格 ——— ~~￥54,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥7,300×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,800×12回〔ボーナス〕無し



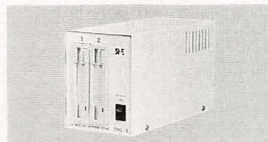
☆注文No.A-0338
National FS-A1WX ￥69,800
現金特別価格 ——— ~~￥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥4,900×12回〔ボーナス〕￥13,000×2回
②￥8,400×10回〔ボーナス〕無し



☆注文No.B-0303
"48ドット熱転写カラープリンタ"
EPSON AP-800PCセット ￥99,800
現金特別価格 ——— ~~￥99,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥5,000×12回〔ボーナス〕￥14,000×2回
②￥8,700×10回〔ボーナス〕無し



☆注文No.B-0306
"24ドット インテリジェント漢字プリンタ"
BROTHER M-1224P/X ￥79,800
現金特別価格 ——— ￥59,800
お支払例
①￥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②￥3,300×20回〔ボーナス〕無し

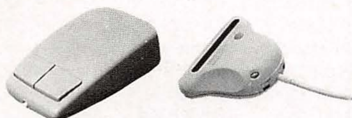


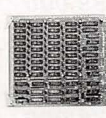
☆注文No.B-0308
"超小型3.5FDDデュアルタイプ・高性能・低価格"
SNE SNE-3 ￥99,800
現金特別価格 ——— ￥42,000
お支払例
①￥7,800×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,100×16回〔ボーナス〕無し



☆注文No.B-0311
"キャッシュメモリ搭載の3.5インチタイプ"
WINTEC リファレンスR2Jr. ￥125,000
現金特別価格 ——— ￥79,800
お支払例
①￥7,300×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,800×12回〔ボーナス〕無し

その他・周辺機器





☆注文No.B-0313
OMRON MD2400A ￥59,800
現金特別価格 ——— ￥32,800
お支払例
①￥5,700×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,500×10回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0314
OMRON MD1200AⅡ ￥24,800
現金特別価格 ——— ￥16,800

☆注文No.B-0315
SNE SNEマウス ￥9,800
現金特別価格 ——— ￥4,800

☆注文No.B-0316
MELCO HC-U2 ￥8,000
現金特別価格 ——— ￥6,900

☆注文No.B-0317
MELCO HB-256 ￥12,800
現金特別価格 ——— ￥10,200

☆注文No.B-0318
IOデータ PIO-9234G-0.5MF ￥22,000
現金特別価格 ——— ￥17,800

☆注文No.B-0319
MELCO LCE-1000 ￥36,800
現金特別価格 ￥31,200

☆注文No.B-0320
MELCO LCE-1500 ￥48,800
現金特別価格 ￥41,400
お支払例
①￥7,200×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,700×12回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0321
MELCO LCE-2000 ￥58,800
現金特別価格 ￥50,000
お支払例
①￥8,700×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,100×18回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0322
IOデータ PIO-9X34P-2MG ￥69,000
現金特別価格 ￥58,600
お支払例
①￥6,200×10回〔ボーナス〕無し
②￥3,300×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0328
SHARP JX-100 ￥89,800
現金特別価格 ——— ~~￥89,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥8,100×10回〔ボーナス〕無し
②￥3,600×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.B-0329
OMRON HS7R ￥39,800
現金特別価格 ——— ~~￥39,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①￥5,700×6回〔ボーナス〕無し
②￥3,500×10回〔ボーナス〕無し

☆注文No.O-0301
パソコンラック(キャスター付)
シグマ PW-833 ￥29,500
現金特別価格 ——— ￥17,800

☆注文No.O-0302
パソコンデスク(キャスター付)
シグマ PW-876 ￥22,000
現金特別価格 ——— ￥12,800

☆注文No.O-0303
"自然な姿勢でキーイン"OAチェアー
シグマ ET-10F ￥19,000
現金特別価格 ——— ￥15,200

☆注文No.O-0304
100枚収納のカギ付フロッピーケース
ELECOM FP5-100 ￥3,800
現金特別価格 ——— ￥2,200









●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30〜PM9:30 年中無休



高額下取りセール実施中!! 今すぐお電話下さい。
03(797)1221

クレジット
金利大幅ダウン!!

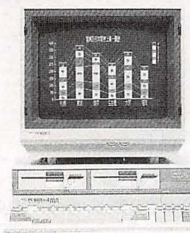


J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
03(797)1221



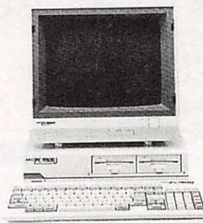
NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥15,000
PC-8801+01(漢字ROM)
¥266,000➡ ¥18,000



NEC
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ¥80,000
PC-8801MH
¥208,000➡ ¥92,000



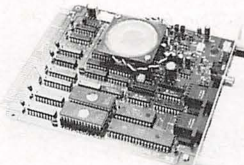
NEC
PC-9801E
¥215,000➡ ¥58,000
PC-9801E+10(漢字ROM)
¥245,000➡ ¥68,000



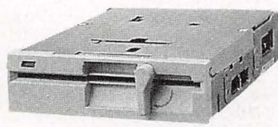
NEC
PC-9801U2
¥298,000➡ ¥82,000



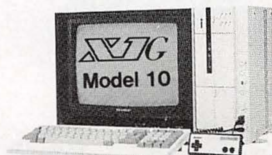
和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンパチ品)
¥9,500➡ ¥4,800
MK MOUSEⅡ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ¥5,200



SNE
サウンドオーケストラ 新品
(98用高機能FM音源ボード)
¥29,800➡ ¥19,800
INTER-8 新品
(98用1MB I/Fボード)
¥24,800➡ ¥15,000



TEAC
FD-55BR 新品
(PC-8801MKⅡ・SR用増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥22,800
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ¥26,000



SHARP
CZ-820CE
(X-1Gモデル10) 新品同様
¥69,800➡ ¥9,800
X-1Gモデル10RFコンバータセット
(本体+AN-58C) 新品同様
¥72,780➡ ¥12,600
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GB) 新品同様
¥119,600➡ ¥39,600

NEC

本体

PC-8801	¥266,000➡	¥ 15,000
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000➡	¥ 18,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	¥ 38,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 48,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥ 85,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000➡	¥ 78,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥ 80,000
PC-8801FH/30	¥168,000➡	¥ 88,000
PC-8801MH	¥208,000➡	¥ 92,000
PC-8801MA	¥198,000➡	¥108,000
PC-88VA	¥298,000➡	¥148,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 32,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000➡	¥ 38,000
PC-9801E+10(漢字ROM付)	¥245,000➡	¥ 68,000
PC-9801F1	¥328,000➡	¥ 82,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥ 98,000
PC-9801F3(5"2DD1ドライブ、10MBハードディスク)	¥758,000➡	¥128,000
PC-9801M2	¥415,000➡	¥158,000
PC-9801M3(5"2HD1ドライブ、20MBハードディスク)	¥828,000➡	¥238,000
PC-9801U3	¥298,000➡	¥ 82,000
PC-9801VF2	¥348,000➡	¥118,000
PC-9801VM4	¥830,000➡	¥298,000
PC-100/10(モノクロタイプ)	¥398,000➡	¥ 28,000

ディスプレイ

PC-8048(12"カラー800文字)	¥ 59,800➡	¥ 15,000
PC-8853N(14"カラー4050文字)	¥168,000➡	¥ 58,000
PC-KD201(12"カラー800文字)	¥ 59,800➡	¥ 20,000
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000➡	¥ 48,000
PC-KD854 新品	¥ 89,800➡	¥ 58,000
PC-KD862(14"カラー4050文字)	¥ 99,800➡	¥ 58,000
PC-KD651(PC-100専用)	¥198,000➡	¥ 42,000
N5913(14"カラー4050文字)	¥165,000➡	¥ 68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

PC-80S31(5"2D、2ドライブ)	¥168,000➡	¥ 35,000
PC-9831-4W(5"2DD、2ドライブ)	¥198,000➡	¥ 32,000
PC-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ)	¥120,000➡	¥ 32,000
PC-9881(8"2D、2ドライブ)	¥320,000➡	¥ 42,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥288,000➡	¥ 52,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥ 22,000
PC-8027+02(10"ドットプリンタ、漢字ROM付)	¥ 89,000➡	¥ 18,000
PC-PR104(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥148,000➡	¥ 38,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ)	¥ 89,800➡	¥ 15,000
PC-PR401(80桁サーマルプリンタ)	¥ 39,800➡	¥ 10,000
PC-PR406(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥ 99,800➡	¥ 40,000
NM-9400RO(15"24ドット漢字プリンタ)	¥310,000➡	¥ 45,000
NK-3618-22(10"漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 28,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥ 16,800➡	¥ 5,000
PC-DR330(データレコーダ)	¥ 19,800➡	¥ 7,000
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800➡	¥ 3,000
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可) 新品	¥ 32,000➡	¥ 10,000
PC-9801-02N(9801用128KB RAM) 新品同様	¥ 40,000➡	¥ 5,000
PC-9801-02+05(9801用256KB RAM)	¥ 60,000➡	¥ 9,000
PC-9801-31(9801用128KB RAM)	¥ 47,000➡	¥ 10,000
PC-9801-41(9801用256KB RAM)	¥ 39,000➡	¥ 15,000

NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー

和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥ 9,500➡	¥ 4,800
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥ 15,000➡	¥ 10,200
和知電子/MKマウスⅡ(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥ 7,800➡	¥ 5,200
MELCO/HC-U2(98シリーズ128KB RAM・内部増設用) 新品	¥ 8,000➡	¥ 6,900
SNE/SNE-2N(98シリーズ用 5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 42,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 39,800➡	¥ 26,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用1MB FDDインターフェイス) 新品	¥ 24,800➡	¥ 15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用 高機能FM音源ボード) 新品	¥ 29,800➡	¥ 19,800
ロジテック/LHD-32NR(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥118,000➡	¥ 88,000
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD) 新品	¥ 60,000➡	¥ 22,800

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付 中古も6ヶ月の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配送 お買上1万円以上、配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。



全商品6ヶ月保証付

Let's CALL

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! 03(797)1221



SHARP
CZ-822CB
(X-1Gモデル30) 特選極上品
¥118,000➡ ***¥49,800***
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体+CZ-820D) 特選極上品
¥197,800➡ ***¥79,800***



SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000➡ ***¥74,800***
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡ ***¥85,000***
セット価格
¥327,800➡ ***¥159,800***
(CZ-133SFプレゼント中)



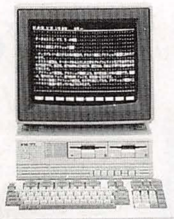
SHARP
CZ-880DGY 新品同様
(14インチ400/200RGBTV)
¥109,800➡ ***¥69,800***
(色はグレーになります。)



SHARP
CU-14GE/B 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡ ***¥29,800***



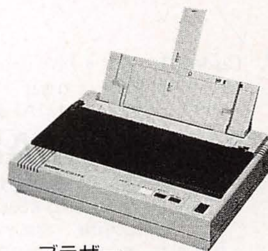
SHARP
CU-14ED 新品
(14インチ4050/2000字RGB PC用アナログRGBケーブル付)
¥79,800➡ ***¥49,800***



富士通
MB25250 (FM77D2)
¥228,000➡ ***¥32,000***
MB25255 (FM77L2)
¥193,000➡ ***¥38,000***
MB25260 (FM77L4)
¥238,000➡ ***¥42,000***



富士通
FM77AV20-2
¥168,000➡ ***¥50,000***
FM77AV40
¥228,000➡ ***¥68,000***



ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥99,800➡ ***¥39,800***
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクトプリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡ ***¥74,800***

スター精密/TR-24CL(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、ケーブル付) 新品	¥69,800	¥39,800

SHARP

CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800	¥32,000
CZ-822C(X-1G model 30)	¥118,000	¥42,000
CZ-830C(X-1Twin)	¥99,800	¥52,000
CZ-850C(X-1Turbo model 10)	¥168,000	¥22,000
CZ-870C(X-1TurboⅢ)	¥168,000	¥55,000
CZ-880CB(X-1Turbo Z)	¥218,000	¥74,800
CZ-880DGY(15"カラー4050文字RGBTV)	¥109,800	¥64,800
MZ-1D22(14"カラー4050文字)	¥108,000	¥45,000
I2M-314C(12"カラー4050文字)	¥128,000	¥42,000
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥34,800	¥10,000
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥79,800	¥28,000
CZ-8PC2(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) 新品	¥69,800	¥44,800
CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ) 新品	¥159,000	¥69,800
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)	¥86,600	¥30,000

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥69,800	¥9,800
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000	¥49,800
CZ-822C+CZ-822D(X-1G/30セット) 特選極上品	¥197,800	¥79,800

＊SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー＊

CU-14G(14"カラー2000文字) 新品	¥49,800	¥29,800
CU-14ED(14"カラー4050/2000文字) 新品	¥79,800	¥49,800
CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様	¥79,800	¥39,800
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800	¥85,000

富士通

MB25010(FM7)	¥126,000	¥12,000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000	¥32,000
MB25255(FM-77L2)	¥193,000	¥38,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	¥42,000
FM77AV-2	¥158,000	¥48,000
FM77AV20-2	¥168,000	¥50,000
FM77AV20EX	¥128,000	¥62,000
FM77AV40	¥228,000	¥68,000
FM77AV40EX	¥168,000	¥75,000
MB25040(FM11AD)	¥338,000	¥38,000
MB25410(FM16βSD)	¥350,000	¥78,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	¥95,000
FM16β-FD2	¥405,000	¥178,000
FMR-30FD	¥355,000	¥108,000
MB27303(14"カラーセミレゾ)	¥99,800	¥18,000
MB27331(14"カラー4050文字)	¥109,800	¥48,000
MB27333(14"カラー4050文字)	¥155,000	¥55,000
FMDPC231(14"カラー4050文字)	¥89,800	¥52,000
MB27406(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥89,000	¥18,000
FMPR-451(15"24ドット漢字プリンタ)	¥280,000	¥108,000
FMPR-201(10"24ドット漢字プリンタ)	¥79,800	¥32,000

その他メーカー各種

EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥142,000	¥30,000
EPSON/RP-80(80桁ドットプリンタ)	¥89,000	¥18,000
EPSON/RP-80F/TⅡ(80桁ドットプリンタ)	¥89,000	¥20,000
EPSON/RP-80F/TⅡK(80桁漢字ドットプリンタ)	¥129,000	¥28,000
EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ)	¥56,800	¥18,000
EPSON/AP-80K(80桁漢字熱転写プリンタ)	¥69,800	¥32,000
EPSON/GT-3000(カラーイメージスキャナ)	¥198,000	¥62,000
EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様	¥29,800	¥23,800
精工舎/GP-500M(PC対応80桁ドットプリンタ)	¥49,800	¥10,000
精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ)	¥99,800	¥15,000
精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ)	¥64,800	¥12,000
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ)	¥118,000	¥42,000
ロジテック/K-124S(14インチ4050文字)	¥105,000	¥42,000
ロジテック/K-305(PC対応)	¥128,000	¥28,000
ロジテック/LFD-880(PC対応)	¥148,000	¥58,000
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥24,800	¥16,800
OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800	¥32,800
OMRON/MD2400F(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800	¥48,500
他MSX/MSX2本体各種		¥10,000~
他ディスプレイ各種		¥12,000~
他データレコーダ各種		¥5,500~

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

注目!!
夏のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(7月末支払い、ご利用下さい。)

またまた秋葉原で おなじみの

2/10〜3/20

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

特 報!!
中古パソコンの現金買取、下取OK.!!
(差額は低金利クレジットをご利用下さい)

NEC

Cu-14CD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
(88シリーズお買上げの方に ジョイカードをプレゼントいたします。)

送料¥2.000

PC-88VA2/VA3/MA2/FE

(A Bセットを PC-88VA3(¥398.000)に変更の場合¥65.000加算して下さい)



- Ⓐセット:PC-88VA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥416.000▶特価**¥285,000**
- Ⓑセット:PC-88VA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…… 定価¥362.800▶特価**¥246,000**
- Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥286.000▶特価**¥195,000**
- Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥232.800▶特価**¥153,000**
- Ⓔセット:PC-8801FE+PC-KD863S(W)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥247.000▶特価**¥168,000**
- Ⓕセット:PC-8801FE+ CU-14BD +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥193.800▶特価**¥125,000**

B、D、Fのモニターを

①4475N(トムソン)	(定価¥ 99.800)に変更の場合¥ 3.000	を加算して下さい。
②Cu-14CD	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥13.000	
③PC-KD854N	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥14.000	
④PC-KD853N	(定価¥118.000)に変更の場合¥36.000	
⑤PC-KD862	(定価¥ 99.800)に変更の場合¥29.000	
⑥PC-KD863G	(定価¥138.000)に変更の場合¥52.000	
⑦PC-TV353	(定価¥110.000)に変更の場合¥31.000	
⑧PC-TV454	(定価¥138.000)に変更の場合¥53.000	
⑨PC-TV455	(定価¥168.000)に変更の場合¥69.000	

- ●ミュージックインターフェースボード(PC-8801-10)‥定価¥ 28.000▶特価¥ **23,000**
- ●サウンドボードII(PC-8801-23 24)…………定価¥ 39.800▶特価¥ **32,500**
- ●マウス(MKII、SR以降のPC-88用)…………定価¥ 7.800▶特価¥ **4,500**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1.000

セット	機種	定価	特価
Ⓐセット	PC-PR201H3(NEC)	定価¥225.000	特価¥156,000
Ⓑセット	PC-PR201V2(NEC)	定価¥298.000	特価¥198,000
Ⓒセット	PC-PR201G(NEC)	定価¥158.000	特価¥ 97,000
Ⓓセット	PC-PR101G(NEC)	定価¥138.000	特価¥ 85,000
Ⓔセット	PC-PR101TL2(NEC)	定価¥ 83.800	特価¥ 53,000
Ⓕセット	PC-PR201TH(NEC)	定価¥145.000	特価¥ 87,000
Ⓖセット	PC-PR406S(NEC)	定価¥ 94.800	特価¥ 71,000
Ⓗセット	PC-PR406H(NEC)	定価¥ 94.800	特価¥ 55,000
Ⓘセット	NM-9950II(NEC)	定価¥245.000	特価¥114,000
Ⓙセット	NM-9700(NEC)	定価¥163.000	特価¥ 82,000
Ⓚセット	AP-550PCセット(エプソン)	定価¥ 69.800	特価¥ 47,000
Ⓛセット	AP-800PCセット(エプソン)	定価¥ 99.800	特価¥ 69,000
Ⓜセット	VP-135EX(PC)(エプソン)	定価¥102.000	特価¥ 75,000
Ⓝセット	VP-800PCセット(エプソン)	定価¥124.000	特価¥ 80,000
Ⓞセット	VP-1000PCセット(エプソン)	定価¥154.000	特価¥ 90,000
Ⓟセット	HG-800PCセット(エプソン)	定価¥168.000	特価¥125,000
Ⓠセット	TX-24CL(スター)	定価¥69.800	特価¥ 46,000
Ⓡセット	AR-2415(スター)	定価¥144.000	特価¥ 63,000
Ⓢセット	CZ-8PC2(シャープ)	定価¥ 69.800	特価¥ 44,000
Ⓣセット	CZ-8PC3(シャープ)	定価¥ 65.800	特価¥P&A大特価
Ⓤセット	CZ-8PK8(シャープ)	定価¥152.000	特価¥P&A超特価 TEL下さい。
Ⓥセット	FMPR204B(富士通)	定価¥ 80.000	特価¥ 55,000

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)
RA2/RA5



NEC

PC-9801LV21(送料¥1.000) 定価¥345.000▶特価**¥248,000**

PC-9801VM11/RX/UX/UV/CV/RA

- Ⓐセット:PC-9801VM11+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム‥定価¥428.800▶特価**¥280,000**
- Ⓑセット:PC-9801RX2+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム‥定価¥497.000▶特価**¥328,000**
- Ⓒセット:PC-9801RX4+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム‥定価¥665.880▶特価**¥438,000**
- Ⓓセット:PC-9801UX21+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(5枚)+ゲーム‥定価¥447.800▶特価**¥286,000**
- Ⓔセット:PC-9801UV11+4475N(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥364.800▶特価**¥233,000**
- Ⓕセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)……定価¥355.000▶特価**¥230,000**
- Ⓖセット:PC-9801RA2+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥597.800▶特価**¥385,000**
- Ⓗセット:PC-9801RA5+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥835.800▶特価**¥565,000**

EPSON PC-286 SERIES

- Ⓐセット:PC-286VE-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥296.800▶特価**¥242,000**
- Ⓑセット:PC-286VE-H20+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥522.800▶特価**¥340,000**
- Ⓒセット:PC-286US-STD+4475N(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥367.000▶特価**¥233,000**
- Ⓓセット:PC-286X-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥537.800▶特価**¥353,000**
- Ⓔセット:PC-286X-H20+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥662.800▶特価**¥443,000**

98シリーズ、286シリーズのモニターを

①CU-14CD	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000	加算して下さい。
②PC-KD854N	(定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000	
③PC-KD853N	(定価¥118.000)に変更の場合¥35.000	
④PC-KD871	(定価¥158.000)に変更の場合¥62.000	
⑤PC-TV353	(定価¥110.000)に変更の場合¥27.000	
⑥PC-TV454	(定価¥138.000)に変更の場合¥47.000	
⑦PC-TV455	(定価¥158.000)に変更の場合¥63.000	
⑧N-5913L	(定価¥138.000)に変更の場合¥47.000	
⑨PC-286CD	(定価¥ 94.800)に変更の場合¥15.000	

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1.000)

機種	ソフト	定価	特価
PC-8801用	●P-1	定価¥40.000	特価¥28,000
	●SHOGUN 2	定価¥34.800	特価¥25,000
	●ユーカラVA	定価¥36.000	特価¥25,000
	●ユーカラart	定価¥30.000	特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid VA	定価¥28.000	特価¥21,000
	●Z'S STAFF Kid88	定価¥25.000	特価¥19,000
	●アニメフレーマー	定価¥28.000	特価¥21,600
X-1シリーズ用	●SHOGUN	定価¥34.800	特価¥25,000
	●SAMURAI	定価¥19.800	特価¥15,200
PC-9801用	●桐 Ver.2	定価¥98.000	特価¥75,000
	●ロータス1・2・3	定価¥98.000	特価¥64,000
	●NINJA2	定価¥39.800	特価¥28,600
	●新・松	定価¥58.000	特価¥44,600
	●一太郎 Ver.3	定価¥58.000	特価¥38,000
	●花子	定価¥58.000	特価¥42,000
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58.000	特価¥42,000
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39.800	特価¥31,800
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68.000	特価¥49,000
	●C-TRACE 68	定価¥68.000	特価¥52,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK.!!1回～60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし！
★即日発送

ジョイスティック XE-1pro 定価¥9,500▶特価¥7,800

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1) 定価¥23,800▶P&A超特価 TEL下さい！(送料¥1,000)

★FM音源カート(MB-22459)(送料¥500) 定価¥18,000▶超特価¥11,500

SHARP

(X68000セットでお買い上げの方にドラゴンスピリット¥8,800をプレゼント致します)

X68000 ACE-HD/X68000 ACE

送料¥2,000

Ⓐセット：X-68000ACE-HD(CZ-611C＋CZ-601D)＋M-2HD(10枚)
……定価¥519,600➡価格はお電話下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑセット：X-68000ACE(CZ-601C＋CZ-601D)＋M-2HD(10枚)
……定価¥439,600➡価格はお電話下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

※Ⓐ、Ⓑのモニターを Cu-21CD(定価¥139,800)、CZ-611D(定価¥145,000)、CZ-603D(定価¥84,800)に変更の場合も特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZⅢ/ZⅡ/Z

(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚 ジョイカード、ゲーム3種、プレゼント)

Ⓐセット：X-1ターボZⅢ(CZ-888C＋CZ-860D)
……定価¥269,600➡価格はお電話下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑセット：X-1ターボⅡ(CZ-881C＋CZ-880D)
……定価¥289,600➡特価¥182,000

Ⓒセット：X-1ターボZ(CZ-880C＋CZ-880D)
……定価¥327,800➡特価¥158,000

X-1TWIN/G

(セットでお買上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード、ゲーム3種、パソコンラックⒶ3段をプレゼント)

Ⓐセット：X-1twin(CZ-830C＋CZ-820D)……定価¥179,600➡特価¥ 84,000
Ⓑセット：X-1Gモデル30(CZ-822C＋CZ-820D)…定価¥197,800➡特価¥ 72,000

ワープロ(送料¥1,000)

Ⓐ N E C：文豪7HG……定価¥198,000▶特価¥138,000
Ⓑ N E C：文豪5HG……定価¥148,000▶特価¥103,000
Ⓒ 富士通：オアシス30AFⅢ……定価¥228,000▶特価¥153,000
Ⓓ 富士通：F-ROM11D……定価¥138,000▶特価¥ 92,000
Ⓔ ナショナル：U1-P501……定価¥165,000▶特価¥123,000
Ⓕ 東芝：RUPO90FX……定価¥168,000▶特価¥119,000
Ⓖ 東芝：RUPO90HX……定価¥198,000▶特価¥138,000
Ⓗ 東芝：RUPO100F……定価¥168,000▶特価¥119,000
Ⓘ キャノン：a-3スーパー……定価¥148,000▶特価¥104,000
Ⓙ キャノン：a-330……定価¥218,000▶特価¥154,000

フロッピーディスク(I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Ⓐセット：MB-27611(富士通)……定価¥142,800▶特価¥ 67,000
Ⓑセット：LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142,800▶特価¥ 64,000

ハードディスクコーナー (送料¥1,000)

20M

Ⓐ Little B(緑電子)(I/F付)……定価¥128,500▶特価¥ 83,000
Ⓑ LB20-286L(緑電子)(286用)……定価¥138,000▶特価¥105,000
Ⓒ HD-202(ウインテク)……定価¥ 98,000▶特価¥ 62,000
Ⓓ R2 JR(ウインテク)……定価¥125,000▶特価¥ 84,000
Ⓔ ITH-320S(アイテック)……定価¥125,000▶特価¥ 82,000
Ⓕ MC-20EX(アイシーエム)……定価¥128,000▶特価¥ 88,000
Ⓖ CRC-HD2A(コンピュータリサーチ)……定価¥ 89,800▶特価¥ 58,000

40M

Ⓐ Little B4(緑電子)(I/F付)……定価¥192,500▶特価¥125,000
Ⓑ HD-404HS(ウインテク)……定価¥138,000▶特価¥110,000
Ⓒ IT-MJ4(アイテック)……定価¥128,000▶特価¥ 97,000
Ⓓ IT-MJ4-2(アイテック)……定価¥118,000▶特価¥ 90,000
Ⓔ IT-MJ4-C(アイテック)……定価¥143,000▶特価¥108,000
Ⓕ SP-340(スナッパー)……定価¥125,000▶特価¥ 93,000
Ⓖ ITH-540HS(アイテック)……定価¥188,000▶特価¥110,000
Ⓗ MC-40S(アイシーエム)……定価¥188,000▶特価¥133,000
Ⓘ CRC-HD4A(コンピュータリサーチ)……定価¥129,800▶特価¥ 88,000

富士通 FM-77AV40SX/40EX

(郵送料¥2,000)

NEW

Ⓐセット：FM-77AV40SX＋FMTV-155＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
定価¥316,000▶特価¥198,000
Ⓑセット：FM-77AV40SX＋FMDPC232D＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
定価¥267,800▶特価¥188,000
Ⓒセット：FM-77AV40EX＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
定価¥306,000▶特価¥155,000

FM77AV 20EX

Ⓐセット：FM77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種……定価¥217,800▶特価¥113,000
① FMLR-354(漢字プリンター15)
……定価¥178,000▶特価¥137,000
② FMPR-101B(熱配置プリンター)
……定価¥ 50,000▶特価¥ 40,000
(①、②ケーブル、用紙、サービス)
③ FMAV-401(ステレオミュージックボックス)
定価¥ 58,000▶特価¥ 44,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)
●1320(H)×600(D)×630(W) 移動自由(キャスター付)
●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)

Ⓐ3段 ¥9,000
Ⓑ4段 ¥12,000
Ⓒ5段 ¥16,500

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

Ⓐ PC-IN503G(NEC)(イメージスキャナ)……定価¥145,000➡特価¥111,000
Ⓑ GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)…定価¥198,000➡特価¥149,000
Ⓒ GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)…定価¥ 44,800➡特価¥ 36,000
Ⓓ HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)……定価¥ 34,800➡特価¥ 26,000
Ⓔ DXY-1200(ローランド)(プロッタ)……定価¥158,000➡特価¥119,000
Ⓕ DXY-1300(ローランド)(プロッタ)……定価¥228,000➡特価¥172,000
Ⓖ MD-2400B(オムロン)(モデム)……定価¥ 49,800➡特価¥ 37,500
Ⓗ MD-1200AⅡ(オムロン)(モデム)……定価¥ 24,800➡特価¥ 19,000
Ⓘ SR-240AT(エプソン)(モデム)……定価¥ 59,800➡特価¥ 45,000
Ⓙ PV-A2400MNP(アイワ)(モデム)……定価¥ 59,800➡特価¥ 44,000

通信販売お申し込みのご案内

[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

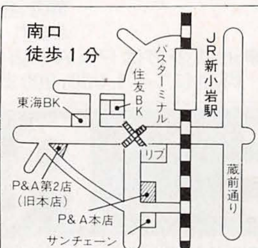
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊐No.620618 ㈱ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記人の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

中古その場で 高価 現金買取り 高価 下取りOK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。

●下記は　/20現在の価格です。

NECセット PC-9801UX21 PC-KD854 定価￥432,800 **￥198,000**	NECセット PC-8801VA PC-KD863S 定価￥416,000 **￥198,000**	NEC 1台限り PC-8801FH30 本体のみ **￥74,000**	NEW SHARP X-1ターボIII CZ-870C CZ-870D **￥139,000**	SHARP X-1Gモデル30 CZ-822C CZ-820D **￥64,500**	富士通 FM-77AV40 (本体のみ) **￥58,000**	SHARP X-1TWIN CZ-830C CZ-820D 定価￥179,600 特価**￥65,000**

中古機種名	買取り価格	販売価格
パソコン本体		
PC-9801VX21	￥220,000	￥230,000
VM21	￥180,000	￥190,000
VF2	￥ 95,000	￥115,000
9801UX21	￥200,000	￥220,000
UV2	￥120,000	￥130,000
PC-9801E(漢付)	￥ 50,000	￥ 55,000
PC-8801VA	￥105,000	￥115,000
8801MA	￥105,000	￥115,000
MH	￥ 80,000	￥ 95,000
FH	￥ 80,000	￥ 95,000
FR30	￥ 60,000	￥ 70,000
X-68000SET	￥240,000	￥260,000
X-1ターボIII	￥ 55,000	￥ 65,000
X1Gモデル30	￥ 25,000	￥ 30,000
FM77AV20 SET	￥ 65,000	￥ 75,000

中古機種名	買取り価格	販売価格
パソコン本体		
FM77AV40EX SET	￥130,000	￥140,000
AV20EX SET	￥ 80,000	￥ 90,000
PC-286V-STD	￥150,000	￥165,000
ディスプレイ		
KD863S	￥ 55,000	￥ 62,000
KD854	￥ 30,000	￥ 37,000
TV451N	￥ 64,000	￥ 73,000
TV352	￥ 50,000	￥ 58,000
CU-14A4	￥ 27,000	￥ 35,000
CU-14AG2	￥ 35,000	￥ 40,000
CZ-880D	￥ 70,000	￥ 75,000
CZ-600D	￥ 70,000	￥ 75,000
2000文字	￥ 10,000	￥ 15,000
4050文字	￥ 25,000	￥ 30,000
プリンター		
PC-PR201F2	￥ 80,000	￥ 85,000
PC-PR101TL	￥ 35,000	￥ 40,000
NM-9950	￥ 85,000	￥ 90,000
VP-135K(PCROM付)	￥ 60,000	￥ 65,000

富士通 FM-77AV20 FM-TV153 **￥79,000**	SHARP CZ-822CB CU-14GB **￥42,000**	新品同様 富士通 FM-77AV40EX FM-TV154 **￥139,800**	NEC 5台限り PC-8801FR30 本体のみ **￥69,000**

NEC PC-88VA PC-KD854 **￥168,000**

スター AR-2415 新品 定価￥144,000 特価**￥62,000**

SHARP X-1ターボII CZ-856C CZ-855D **￥89,000**

NEC PC-8801FA PC-KD854 **￥129,000**

SHARP X-1ターボZII CZ-881C CZ-880D **￥149,000**

パソコン本体		今月の特選品
NEC	●PC-9801VX21 (定価￥433,000)	▶￥210,000
	●PC-9801VF2 (定価￥348,000)	▶￥ 79,000
	●PC-9801UV2 (定価￥318,000)	▶￥120,000
	●PC-8801MH (定価￥208,000)	▶￥ 79,000
	●PC-8801FA (定価￥168,000)	▶￥ 83,000
	●PC-8801MR ( )	▶￥ 75,000
エプソン	●PC-286V-STD (定価￥298,000)	▶￥150,000
富士通	●FM-AV40 (定価￥366,000)	▶￥ 59,000
	●FM-AV40EX(定価￥168,000)	▶￥ 79,000
プリンター		**今月の限定品**
NEC	●PC-PR101TL	▶￥ 38,000
	●NM-9300S	▶￥ 45,000
	●PC-PR101TL2	▶￥ 45,000
ディスプレイ		**今月の限定品**
NEC	●PC-KD854	▶￥ 39,000
	●PC-KD863S	▶￥ 69,000
シャープ	●PC-KD864	▶￥45,000
	●PC-TV352	▶￥48,000
	●PC-TV353	▶￥59,000

※その他、モニター、プリンターあります。お電話下さい。

NEC PC-8801MA PC-KD862 **￥142,000**

NEC PC-8801MR Cu-14BD **￥113,000**

SHARP X-1ターボZ 限定10台・新品同様 **￥79,000**

SHARP X-1ターボZZII 限定10台・新品同様 **￥99,000**

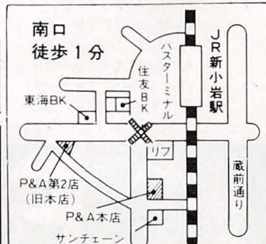
アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

〔振込先：住友銀行 新小岩支店㊂No.263914㈱ピー・アンド・エー〕

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
即金にて￥1,000,000までお支払いさせていただきます。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
中古買取専用☎03-651-1884(代)FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます。
(但しPM8:00迄)

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。(祭日の場合は翌日になります)

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼンムセン

モニターA SANYO



CMT-A14F1
14インチ2400文字対応
8ピン デジタル
21ピン アナログ入力
チルト&ホイーベル機構搭載。

定価¥~~64,800~~

※メーカーによりデザイン及び色は異なります。

モニターB ゼネラル



14インチ 2000文字対応
8ピンデジタル
21ピンアナログ入力
音声回路内蔵

定価¥~~64,800~~

RGBケーブル ¥3,000

MSX 2+ 仕様

+① 19,286色が使用可能。16ビット機もビックリ！
- 従来の256色表示を圧倒的に上回る表現力。

+② 漢字BASICを搭載。漢字でプログラム可能！
- BASICのプログラム中に漢字が簡単に組み込めます。
- プログラム入力も漢字混りでできて便利です。

+③ リアルなサウンドが迫力！FM音楽(オプション規格)を採用！
- 最新の電子楽器と同じ音源で、美しく、またリアルなサウンドが楽しめます。

SONY HB-F1XDmkII



3.5インチ2DDドライブ内蔵。連射ターボ、スピードコントロール、F1ツールディスク付。

定価¥~~49,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~114,600~~ **特価¥95,000**

モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~117,600~~ **特価¥83,000**

SONY HB-F1XDJ

MSX 2+



日本語BASIC内蔵。漢字ROM第1、第2付。3.5インチ2DDフロッピー内蔵。FM音源内蔵。19,000色同時発色、画面横スクロール可。

定価¥~~69,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~134,600~~ **特価¥111,500**

モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~137,600~~ **特価¥99,300**

Panasonic FS-A1FX

MSX 2+



3.5インチ2DDディスク内蔵。第1水準漢字ROM内蔵。連射、ポーズ機能内蔵。

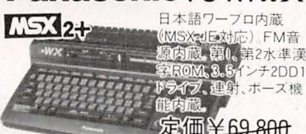
定価¥~~57,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~122,600~~ **特価¥100,000**

モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~125,600~~ **特価¥87,800**

Panasonic FS-A1WX

MSX 2+



日本語ワープロ内蔵(MSX-JE対応)。FM音源内蔵。第1、第2水準漢字ROM。3.5インチ2DD1ドライブ。連射、ポーズ機能内蔵。

定価¥~~69,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~134,600~~ **特価¥110,000**

モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~137,600~~ **特価¥97,800**

SANYO PHC-70FD

MSX 2+



FM音源内蔵。フロントローディングFDD1ドライブ。19,000色同時発色。第1水準漢字ROM内蔵。BASICコンパイラ内蔵。

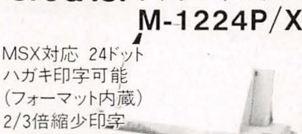
定価¥~~64,800~~

モニターAセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~129,600~~ **特価¥107,000**

モニターBセット(ケーブル含む)
セット定価¥~~132,600~~ **特価¥94,800**

brother ドットプリンター M-1224P/X

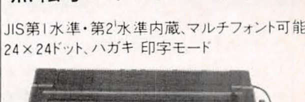
MSX対応 24ドット
ハガキ印字可能
(フォーマット内蔵)
2/3倍縮少印字



定価¥~~79,800~~
特価¥66,800

SONY 熱転写プリンター HBP-F1

JIS第1水準・第2水準内蔵、マルチフォント可能、24×24ドット、ハガキ 印字モード



定価¥~~44,800~~

ECCS特価!!

明光商会 MSパウチL-100mini

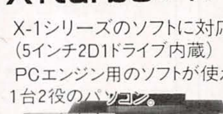


デスクトップにぴったり。パーソナルコースに対応した新世代の軽快パウチ。世界最小のミニ・ボディで、フォルムは快適。大切なカード保護は、フットワークの軽いしっかりアシスタントにお任せを。

定価¥~~26,000~~

春の特別価格!! 台数に限り有り！ お早めに！

SHARP X1turboツイン

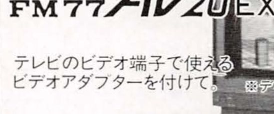


X-1シリーズのソフトに対応。
(5インチ2D1ドライブ内蔵)
PCエンジン用のソフトが使える
1台2役のパソコン。

CZ-830C(本体)……………… ¥99,800
CZ-820D(モニター)………… ¥79,800
定価合計………………………… ¥179,600

特価 ¥87,800

富士通 FM77AV20EX



テレビのビデオ端子で使えるビデオアダプターを付けて。
※ディスプレイは含まれません。

FM-77AV20EX(本体)……… ¥128,000
ビデオアダプター………………… ¥15,000
定価合計……………………………… ¥143,000

特価 ¥54,800

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部
※必ず「通販部」と記入して下さい。

テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F) ………… ☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F) ………… ☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F) ………… ☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ………… ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F) ……☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店 ………… ☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店 ………… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 ………… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

お支払いは

クレジット 電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン(株)通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機(株)
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機(株)
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。 地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9：00〜夜9：00迄　東京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(2月発売予定)

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AA-1	アスキー	ウィザードリー4	RP	12,800	10,900															○	
AC-2	アートディンク	アークティック	PZ	5,800	5,000											○					
UQ-3	ウルフチーム	ミッドガルツS-B	AK+AV	7,800	6,700						SR										
UQ-4	〃	〃 デュアルサイド	〃	12,800	10,900						SR										
EC-5	S・P・S	リターンオブイシター	RP	6,800	5,800												○				
SK-6	システム・S	スーパー大戦略	SM	8,800	7,500							○									
SQ-7	昭代産業	大道詰将棋	将棋	9,800	8,400	○	○	○	○												
SY-8	S・クラフト	マイト＆マジックII	AV	9,800	8,400							○							○		
NV-9	テレネット	デスブリンガー	RP	9,800	8,400					○											
MB-10	M・ネット	極道陣取り	SM	6,800	5,800	○	○														

2本組 4,000円組み合わせ自由(先着順限定販売)

注文番号	メーカー	商品名	定価	特価	機種
AK-71	アイレム	スペランカ	4,900	—	MSX/ROM
KY-72	コナミ	グーニーズ	4,800	—	MSX/ROM
KY-73	〃	スカイジャガー	4,800	—	MSX/ROM
SK-74	システム・S	上海	5,800	—	MSXII/ROM/3.5DD
TP-75	デンパ	ソフィア	5,300	—	MSXII/ROM/3.5DD
TP-76	〃	デーモンクリスタル	4,800	—	MSX/ROM
TW-77	東京書籍	太陽の神殿	6,800	—	MSXII/ROM
NC-78	ニデコム	アルカノイドII	6,800	—	MSXII/ROM
NW-79	ファルコム	ザナドウ	7,800	—	MSX/ROM
NW-80	〃	ドラゴンスレイヤーIV	6,800	—	MSX/ROM

マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RP RPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5D	X1 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-11	アートディンク	大海令	SM	12,800	10,900	○		○													
AK-12	アイレム	R-TYPE	AK	7,300	6,200							3/上									○
EN-13	E・キューブ	白夜物語	AD	7,800	6,700	△	△	△			SR	△	○				○	○	○		
UQ-14	ウルフチーム	アークス	AK	7,800	6,700	○	○		○		SR		○						△		
UQ-15	〃	ミッドガルツA	AK・AD	7,800	6,700	△		△			SR										
EW-16	エニックス	ワールドゴルフII	SM	7,800	6,700	○	○		○		SR		○			○			○		
EC-17	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,800	○	○		○		SR		○				○				
KM-18	キャリー	トマト	家計簿	9,800	8,400	○	○	○	○	○											
KS-19	ゲームアーツ	ぎゃわんぶらあ自己中心派2	麻雀	7,800	6,700	○	○		○		△			△							
KS-20	〃	プロ野球ファミスタペナントレース	SM	6,800	5,800						VA										
KV-21	光栄	三国志	SM	14,800	12,600	○	○		○		SR	○	○	○	○	○	○	○		○	
KV-22	〃	蒼き狼ジンギスカン	SM	9,800	8,400	○	○		○		○		○	○		○				○	
KU-23	コスモスC	麻雀武蔵	麻雀	9,800	8,400	○	○		○												
KU-24	〃	〃 有名人データ集	TL	4,800	4,100	○	○		○												
KY-25	コナミ	ザ・プロ野球激突ペナントレース	AK	5,800	5,000															○	
KY-26	〃	スナッチャー	AD	9,800	8,400						△								○		
KY-27	〃	新10倍RAMカートリッジ	TL	5,800	5,000																○
KY-28	〃	パロディウス	AK	5,800	5,000																○
KC-29	〃	占いセンセーション	占星術	5,800	5,000														○		
SH-30	ザインソフト	トリトーンII	RPG	9,800	8,400	○	○	○			SR								○		
SR-31	G・A・M	太平洋の嵐DX	SM	14,800	12,600	○	○	○		○		○									
SK-32	システム・S	F15ストライクイーグル	SM	7,800	6,700						SR								△	△	
SK-33	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,500	○		○			△		△								
SK-34	〃	ティルナノーグII	RP	9,800	8,400	○	○	○													
SK-35	〃	マスターオブモンスターズ	SM	8,000	6,800						SR		○						△		
SQ-36	昭代産業	将棋大将位	将棋	8,800	7,500	○	○		○												
SQ-37	〃	囲碁大将位	囲碁	12,800	10,900	○	○		○												
SQ-38	〃	囲碁定石大将	囲碁	12,800	10,900	○	○	○													
SY-39	スタークラフト	ファンタジーIII	RP	9,800	8,400	○	○	○	○	○	○		○	○		○					
SY-40	〃	マイト&マジックII	AD	9,800	8,400	○	○	○			SR		○								
TG-41	ダイツー	四柱推命四季	占い	25,000	21,000	○	○	○	○												
TK-42	ツアイト	ねじ式	AD	9,800	8,400	○		○													
TJ-43	チャンピオン	サラリーマン出世太閤記	SM	9,800	8,400	○		○													
TR-44	T&E	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,700														○		
TR-45	〃	サイオブレード	AD	8,800	7,500						SR		○			○			○		
TR-46	〃	ハイドライドIII	RP	7,800	6,700	3/上		3/上			SR		○							○	○
TO-47	d・Bソフト	パワフル麻雀2		7,800	6,700	○		○			SR		○						○		
NV-48	テレネット	アルバトロス+コース2本	SM	17,800	9,800	○	○		○		SR			○			○	○			
NV-49	〃	エグザイル2	AK+RP	8,800	7,500	○	○		○		SR								○		
NV-50	〃	デスブリンガー	RP	9,800	8,400	○	○	○													
TP-51	デンパ	XEIPRO	JOYSTICK	9,500	8,100					○	FH			○		○			○	○	○
TP-52	〃	〃 FC	ファミコン用	8,900	7,600		フ	ァ	ミ	コ	ン	専	用								
HF-53	ハドソン	パワーリーグ		7,800	6,700							○									
HN-54	パナソフト	FMパナアミューズメントカートリッジ	TL	7,800	6,700																○
EZ-55	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,400	○		○													
PR-56	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,800	○	○		○	○	○	○		○	○		○		○		
NW-57	ファルコム	ソーサリアン	AK+RP	9,800	8,400		○		○	○	SR		○								
NW-58	〃	ピラミッドソーサリアン	〃	3,800	3,300		○		○	○	SR		○								
FU-59	ブローダー・B	ディアブロ	PZ	6,800	5,800	○	○		○		SR			○					○		
FU-60	〃	プリントショップII	TL	19,800	16,800	○		○													
FU-61	〃	カラテカ	AK	6,500	5,600	○	○		○												
MY-62	M・キャビン	気まぐれオレンジロード	AD	7,800	6,700	○	○		○		SR								○		
MY-63	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,500															○	
MY-64	〃	ホワッツマイケル	AD	7,800	6,700	○	○		○		SR										
MY-65	〃	めぞん一刻完結編	AD	7,800	6,700	○	○		○		SR	△		○		○			○	○	
MB-66	M・ネット	極道陣取り	SM	6,800	5,800						○			○					○		
MB-67	〃	たんば	PZ	6,800	5,800	○	○	○	○		SR		○			○			○		
MB-68	〃	麻雀狂時代SP	T・B	6,800	5,800	○	○	○	○		SR	△		○		○			○		
RT-69	リバーヒル・S	殺人倶楽部DX	AD	7,800	6,700							○									
RT-70	〃	琥珀色の遺言	AD	9,800	8,400	○	○	○			SR		○			○			○		

マイコンビジネスソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5HD	X1T 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	77 3.5D	7 5D
EV-81	エイセル	ハイパーX	ワープロ	39,800	29,800	○		○										
ES-82	エーアイ・S	創文α	〃	62,000	49,800	○	○	○	○									
KI-83	管理工学	新松	〃	58,000	39,800	○	○	○										
KW-84	高電社	KOA文書 V2	〃	32,000	25,800	○		○										
SF-85	サムシング・G	雷神	〃	49,800	37,900	○		○										
SF-86	〃	雷神プリント	印刷	19,800	15,900	○		○										
SL-87	ジャスト・S	一太郎 V3	ワープロ	58,000	39,000	○	○	○	○									
TO-88	d・Bソフト	PI-EXE	〃	48,000	38,000	○		○										
TT-89	東海・C	ユーカラアート V2	〃	40,000	28,000	○	○	○	○									
NZ-90	N・マイコン	クイーンIII	〃	58,000	46,800	○	○	○										
NZ-91	〃	テラ3世	〃	32,000	25,800	○	○	○	○									
HL-92	パックス	VJE-Pen V2	〃	35,000	28,000	○	○	○	○									
HF-93	ハドソン	名筆 V2	〃	29,800	23,800	○	○	○										
MD-94	マイクロ・P	TWINSTAR	〃	165,000	132,000	○	○	○	○									
RS-95	リードレックス	PRES BOX	〃	68,000	49,800	○		○										
SF-96	サムシングG	将軍2	〃	34,800	26,000					○	○							
TO-97	d・Bソフト	PI	〃	40,000	29,000						○							
TT-98	東海・C	ユーカラアート	〃	30,000	21,000					○	○							
KM-99	キャリーラボ	JET-77A	〃	29,800	22,000												○	○
KM-100	〃	JET-X1	〃	35,800	26,000									○				

ビック通販

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リスト以外の商品も特価にて販売しています。

マイコンビジネスソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5HD	X1T 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	77 3.5D	7 5D
AF-101	アバロン	日本語マイカードEX	データベース	38,000	27,800	○		○										
KI-102	管理工学	桐	〃	98,000	68,900	○	○	○										
SF-103	サムシング・G	忍者3	C-D-B	39,800	29,800	○		○										
TI-104	タットジャパン	1-2-3カード	〃	32,000	24,000	○		○										
TI-105	〃	隼	データベース	39,800	29,800	○	○	○	○									
TT-106	東海・C	オンタイム	〃	98,000	69,000	○		○										
HG-107	P・メディア	Let's アイリス	〃	38,000	29,800	○	○	○	○									
PP-108	ビーコン・S	R：BASE LITE	〃	68,000	51,000	○	○	○	○									
RS-109	リートレックス	DATA BOX	〃	98,000	73,000	○	○	○	○									
RS-110	〃	MEGA・BOX	〃	180,000	135,000	○		○										
RV-111	ロータス	1-2-3R2.1J	統合型	98,000	64,000	○	○	○										
RV-112	〃	ロータス4 word	アドイン	25,000	19,800	○	○	○										
KM-113	キャリー	1-2-3トレーニングキット	〃	14,800	11,900	○	○	○										
TT-114	東海・C	VPプランナー	統合型	36,000	25,000	○	○	○	○									
MA-115	マイクロS	マルチプランV3.1	表計算	68,000	48,000	○	○	○	○									
KI-116	管理工学	楓	グラフ	48,000	38,000	○	○	○	○									
MA-117	マイクロS	チャートV2.1	〃	48,000	36,000	○	○	○	○									
SL-118	ジャスト・S	花子	グラフィックス	58,000	39,000	○	○	○	○									
SK-119	システム・S	アートV	〃	32,000	26,000	○		○										
NZ-120	N・マイコン	グレープII	〃	45,000	36,000	○	○	○										
AG-121	I・Oデータ	PCF-9600	FAX	110,000	93,000	○												
MJ-122	メガソフト	STAR FAX	〃	99,800	84,000	○	○	○	○									
EL-123	インターソフト	まいと〜く	通信	28,000	23,000	○	○		○									
KI-124	管理工学	蘭98	〃	25,000	20,000	○	○	○	○									
TO-125	デジタルF	DFT+E	〃	14,800	12,000	○	○		○									

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X1T 5HD	X1T 5D	FMR 5HD	77AV 3.5D	77 3.5D	7 5D
OE-126	オーケン	兜町 日経テレコム	株価	200,000	150,000	○	○	○	○									
TG-127	ダイソー	Z-CHARTIII	〃	98,000	73,000	○	○	○	○						○			
EV-128	エイセル	G-EDITER	CAD	290,000	230,000	○	○	○	○						○			
EU-129	エーティ	PE-CADIIプラス	〃	200,000	160,000	○		○										
SE-130	ソフトフロ	SP-CAD A	〃	380,000	285,000	○	○	○	○									
OF-131	オービック	TOP財務会計エキスパート	会計	198,000	148,000	○		○										
PO-132	P.C.A	会計III企業編C	〃	198,000	148,000	○		○										
SM-133	ミルキーウェイ	二代目大番頭ATOK	〃	200,000	150,000	○		○										
NZ-134	N・マイコン	弥生II 青色申告	〃	80,000	60,000	○	○	○	○									
OF-135	オービック	TOP給与エキスパートA	給与	198,000	148,000	○	△	○	△									
TL-136	テクニカル	人事部長V3 A	〃	39,000	32,000				○			文豪Mini7H用						
OF-137	オービック	TOP販売管理B	販売・在庫	148,000	110,000	○		○										
TT-138	東海・C	販売管理+α	〃	280,000	210,000	○		○										
TL-139	テクニカル	営業部長V3	〃	120,000	98,000	○		○										
PO-140	P.C.A	商魂III	〃	120,000	90,000	○		○										
MZ-141	M.S.A	ターボパスカルV4	言語	25,000	20,000	○	○	○	○									
MZ-142	〃	ターボCランチタイムライブラリーソース	〃	29,800	23,000	○	○	○	○									
MA-143	マイクロ・S	CコンパイラV5.1	〃	98,000	76,000	○	○	○	○									
MA-144	〃	Quik-C	〃	20,000	16,000	○	○	○	○									
KW-145	近畿・S	〃 +ビデオ	〃	20,000	16,000	○	○	○	○									
MA-146	マイクロ・S	Quik-BASIC	〃	20,000	16,000	○	○	○	○									
MA-147	〃	マクロアセンブラV5.1	〃	40,000	32,000	○	○	○	○									
MA-148	〃	Zortech C++	〃	39,800	32,000	○	○	○	○									
LM-149	ライフボート	アドバンスRUN/COBOL	〃	29,800	26,000	○	○	○	○									
LM-150	〃	アドバンスRUN/C	〃	29,800	26,000	○	○	○	○									

J3100シリーズ

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	SGT	GX	GT	SL
SL-151	ジャスト	一太郎 V3	ワープロ	68,000	52,000	○	○	○	○
SL-152	〃	花子	グラフィック	68,000	52,000	○	○	○	○
TU-153	東芝	言の葉II	ワープロ	40,000	34,000	○	○	○	○
MD-154	マイクロプロ	ワードスターR4	英文ワープロ	125,000	100,000	○	○	○	○
RV-155	ロータス	1.2-3 R2.1J	統合型	98,000	62,000	○	○	○	○
RV-156	〃	ロータス4 word	ワープロ	25,000	20,000	○	○	○	○
KM-157	キャリー	1.2-3 トレーニングキット	アドイン	14,800	12,000	○	○	○	○
MA-158	マイクロソフト	マルチプランV2.0	表計算	68,000	52,000	○	○	○	○
PP-159	ビーコンシステム	R：BASE5000	データベース	160,000	120,000	○		○	○
RS-160	リートレックス	DATA BOX	〃	98,000	73,000	○		○	○
MZ-161	M.S.A	ターボパスカルV4	言語	25,000	20,000	○	○	○	○
LM-162	ライフボート	RUN/C	〃	29,800	26,000	○	○	○	○
LM-163	〃	RUN/COBOL	〃	29,800	26,000	○	○	○	○
LM-164	〃	RUN/FORTRAN	〃	29,800	26,000	○	○	○	○
LM-165	〃	RUN/PASCAL	〃	29,800	26,000	○	○	○	○

X68000シリーズ

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価
SF-166	サムシンググッド	神風	データベース	68,000	54,000
SZ-167	シャープ	BUSINESS-PRO 68K	〃	68,000	57,800
SZ-168	〃	CARD-PRO 68K	〃	29,800	25,400
MC-169	マッシュシステム	ビシレスAD-68K	〃	98,000	78,000
NZ-170	日本マイコン	弥生	会計	80,000	60,000
TK-171	ツアイト	Z'S STAFF PRO-68K	グラフィック	58,000	46,000
SZ-172	シャープ	プリントショップ PRO-68K	ツール	19,800	16,900
SZ-173	〃	SOUND PRO-68K	〃	15,800	13,500
SZ-174	〃	MUSIC PRO-68K	〃	18,800	16,000
EC-175	S・P・S	た〜みのる	通信	12,800	10,300
SZ-176	シャープ	コミュニケーション PRO-68K	〃	19,800	16,900
SZ-177	〃	Cコンパイラ PRO-68K	言語	39,800	33,900
SZ-178	〃	THE 福袋 V2.0	〃	9,980	8,500
KX-179	コムパック	ザ・コックピット	シミュレーション	6,800	5,800
KX-180	J.D.S	名監督II	〃	9,800	8,400

ゲームソフト募集中!!

採用の場合は商品化します。詳しくは当社へお問い合わせ下さい。

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL03(492)6005　夜9:00迄毎日受け付け（除く12月30日〜1月5日、8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3(ビック通販)　TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。（島部は着払いとさせて戴きます。）

配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。

〒114 北区豊島1-19-3 豊徳ビル ビック通販

銀行振り込み…お振り込み先 協和銀行 王子支店 普通149-419957 ビック通販（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）

商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

キリトリ線

申込書　昭和　年　月　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所
						（〒　　）
						フリガナ　／　生年月日
						氏名　／　昭和（　才）年　月　日
			送料			TEL（　　）
			合計			その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

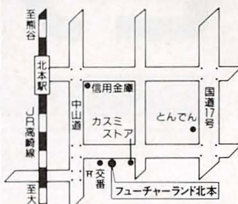
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい



FUTURE LAND

㈲明光電気商会　フューチャーランド北本

〒364 埼玉県北本市本宿２－４０



NECストア

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

● お申し込み方法 ●

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801CV21
●多彩な機能とカラーディスプレーを一体化
●640Kバイトのメモリを標準実装
●PC-9801CV21 ~~¥355,000~~
ご提供価格 276,000円

24回	1回目	14,260	2～24回	13,300
36回	1回目	9,740	2～36回	9,500
60回	1回目	6,420	2～60回	6,300

NEC PC-9801LS2
●高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
●プラズマディスプレー(15階調表示可)
●PC-9801LS2 ~~¥628,000~~
ご提供価格 488,000円

24回	1回目	25,580	2～24回	23,500
36回	1回目	17,120	2～36回	16,800
60回	1回目	13,660	2～60回	11,100

NEC PC-9801UVII
●PC-9801UV11 ¥265,000
●PC-KD854(ドットピッチ0.39mm) ¥89,600
標準価格計 ~~¥354,600~~
ご提供価格計 269,000円

24回	1回目	13,040	2～24回	13,000
36回	1回目	11,560	2～36回	9,200
60回	1回目	8,630	2～60回	6,100

NEC PC-9801RX2
●PC-9801RX2 ¥398,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥482,800~~
ご提供価格計 376,000円

24回	1回目	19,860	2～24回	18,100
36回	1回目	14,740	2～36回	12,900
60回	1回目	13,620	2～60回	8,500

NEC PC-9801VMII
●PC-9801VM11 ¥328,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥412,800~~
ご提供価格計 326,000円

24回	1回目	17,060	2～24回	15,700
36回	1回目	12,240	2～36回	11,200
60回	1回目	10,020	2～60回	7,400

NEC PC-88VA2
●PC-88VA2 ¥298,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥416,000~~
ご提供価格計 322,000円

24回	1回目	17,020	2～24回	15,500
36回	1回目	14,280	2～36回	11,000
60回	1回目	10,440	2～60回	7,300

NEC PC-8801MA2
●PC-8801MA2 ¥168,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥286,000~~
ご提供価格計 222,000円

24回	1回目	11,420	2～24回	10,700
36回	1回目	9,280	2～36回	7,600
60回	1回目	9,140	2～60回	5,000

NEC PC-8801FE
●PC-8801FE ¥129,000
●PC-KD863S ¥118,000
標準価格計 ~~¥247,000~~
ご提供価格計 192,000円

24回	1回目	11,120	2～24回	9,200
36回	1回目	7,080	2～36回	6,600
60回	1回目	9,340	2～60回	4,300

NEC PC-9801RA2
●PC-9801RA2 ¥498,000
●PC-KD854N ¥84,800
標準価格計 ~~¥582,800~~
ご提供価格計 455,000円

24回	1回目	24,100	2～24回	21,900
36回	1回目	18,200	2～36回	15,600
60回	1回目	15,650	2～60回	10,300

エプソン PC-286L
●98UV互換ラップトップ16ビットマシン
●PC-286L-STD-N 348,000円
●3.5インチ2HDディスケット10枚 24,000円
標準価格計 ~~¥372,000~~
ご提供価格計 248,000円

24回	1回目	13,980	2～24回	11,900
36回	1回目	10,020	2～36回	8,500
60回	1回目	9,360	2～60回	5,600

エプソン PC-286U
●PC-286US-STD ¥268,000
●PC-KD854 ¥84,800
標準価格計 ~~¥352,800~~
ご提供価格計 276,000円

24回	1回目	14,260	2～24回	13,300
36回	1回目	9,740	2～36回	9,500
60回	1回目	6,420	2～60回	6,300

エプソン PC-286VE
●PC-286VE-STD 298,000円
●PC-KD854(NEC) 89,800円
標準価格計 ~~¥387,800~~
ご提供価格 280,000円

24回	1回目	14,300	2～24回	13,500
36回	1回目	11,200	2～36回	9,600
60回	1回目	11,900	2～60回	6,300

NEC PC-KD863G
●PC-Engineゲーム機能を内蔵
●マルチシンク2モード(15.98kHz/24.83kHz)自動切換え
●音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカ標準装備
●ステレオ2ch再生可能
●PC-KD863G ~~¥138,000~~
㊕ 109,000円

24回	1回目	6,840	2～24回	5,200
36回	1回目	5,660	2～36回	3,700
42回	1回目	7,230	2～42回	3,200

ナショナル FW-K103
●はがきの連続印字に"ハガキフィーダ"を標準装備
●32ドット鮮明印字・印刷イメージ表示の9インチCRT
●住所録・管理ソフト
●カタカナ辞書内蔵
●人名・地名辞書と画数辞書内蔵
●英文ワープロ機能
●FW-K103
標準価格計¥100,000

大特価 68,000円

NEC 文豪mini7HG
●美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付
●PWP-70HG ~~¥198,000~~
ご提供価格 148,000円

24回	1回目	8,380	2～24回	7,100
36回	1回目	8,520	2～36回	5,000
60回	1回目	8,060	2～60回	3,300

ICM 3.5インチハードディスクユニット
●シーク時間65mS・20Mバイト
●自分自身が親機にも増設機にもなれます
●NECハードディスクの増設機にもなれます
●MC-20EX ~~¥108,000~~
インターフェース・ケーブル付
ご提供価格計 89,000円

18回	1回目	6,625	2～18回	5,500
24回	1回目	4,340	2～24回	4,300
36回	1回目	5,360	2～36回	3,000

パソコン教室 生徒募集

―入学者250名の実績―
●基礎コース
●ソフト修得コース
●問題演習コース

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター

PC-PR201H3(NEC)	~~¥225,000~~	→179,800円
PC-PR201G(NEC)	~~¥158,000~~	→127,000円
PC-PR201V2(NEC)	~~¥298,000~~	→238,000円
PC-PR101TL2(NEC)	~~¥83,800~~	→65,800円
VP-1000PC(エプソン・PC用)	~~¥134,000~~	→107,000円
AP-550PC(エプソン)	~~¥69,800~~	→53,800円
NM-9950II(NEC)	~~¥245,000~~	→149,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

FDC-352(アクセル・3.5インチ2HD×2ドライブFD)	~~¥99,800~~	→49,000円
FDC-351(アクセル・3.5インチ2HD×1ドライブFD)	~~¥64,800~~	→32,800円
FDC-54(アクセル・5インチ2HD×2ドライブFD)	~~¥98,800~~	→59,800円
FDC-51(アクセル・5インチ2HD×1ドライブFD)	~~¥64,800~~	→46,000円
HDD-20R(エプソン・20メガHD)	~~¥128,000~~	→106,000円
FD-81(アクセル・98用2HDFD用インターフェース)	~~¥19,800~~	→17,800円
MC-40S(ICM・40メガHD)	~~¥148,000~~	→125,000円

ディスプレー

PC-KD855(NEC・0.41mm)	~~¥69,500~~	→54,000円
PC-KD861(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~	→105,000円
PC-KD862(NEC・0.39mm)	~~¥99,800~~	→73,000円
PC-TV352(NEC・TV付)	~~¥115,000~~	→86,000円
PC-TV453N	~~¥138,000~~	→109,000円
PC-KD853N(NEC)	~~¥118,000~~	→95,800円

その他

MK-9800(和知電子・98用バスマウス)	~~¥9,500~~	→5,000円
HIS-01(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥19,800~~	→12,800円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥29,800~~	→24,800円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	~~¥99,800~~	→66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	~~¥165,000~~	→133,000円
サウンドオーケストラ(FM音源12音ボード)	~~¥29,800~~	→21,800円
VC-N36(NEC・VHSビデオ)		→46,000円
VC-D820(NEC・HiFiビデオ)	~~¥138,000~~	→86,000円

営業時間
AM10：00
～
PM 8：00

●アフターケア完全保証（全国どこでもOK）　●全国無料配送（日曜配送可）　●ビジネスソフト特価販売中

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店
パソコンショップ マエハラ

TEL. 0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達（ソフト、ハードとも）
★メンバーズカード発行（2回めから割引特典）
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



SOFT

MSX

ジンギスカン ……… II③⑤ II Ⓡ9,400円
イース/II ……… II③⑤7,500円
ラストハルマゲドン ……… II③⑤7,500円
ウイングマンスペシャル ……… II③⑤7,500円
めぞん一刻（完結編） ……… II Ⓡ7,500円
グレイテストドライバー ……… II③⑤7,500円
ARCUS ……… II③⑤8,400円
レイドック2 ……… II＋③⑤6,500円
F1スピリット3Dスペシャル ……… II＋③⑤6,500円
天使達の午後II/番外編 ……… II③⑤7,500円
R-TYPE ……… I/II Ⓡ7,000円
サイオブレード ……… II③⑤8,400円
スーパー大戦略 ……… II Ⓡ8,400円
スナッチャー ……… II③⑤9,400円
原宿アフターダーク ……… II③⑤8,400円
きまぐれオレンジロード ……… II③⑤7,500円
真・魔王ゴルベリアス ……… II③⑤7,500円
パワフルまあじゃん2 ……… II③⑤7,500円
琥珀色の遺言 ……… II③⑤9,400円
ファンタジーII ……… II③⑤9,400円
マスターオブモンスター ……… II③⑤6,500円
○アンジェラス ……… II③⑤7,800円
バランスオブパワー ……… II③⑤12,200円
死霊戦々2 ……… II③⑤7,500円
○ゴーファーの野望 ……… Ⓡ5,600円
白夜物語 ……… II③⑤7,500円
新九玉伝 ……… II③⑤7,500円
機動戦士ガンダム ……… II③⑤6,500円
ゼビウス・ファードラウト伝説 ……… II Ⓡ6,500円
レリクス〈数量限定品〉 ……… II Ⓡ5,000円
レプリカート〈 〃 〉 ……… II Ⓡ4,500円
○ポッキー ……… II③⑤6,500円
○マイトアンドマジックII ……… II③⑤9,400円
○ウイザードリー#1 ……… II Ⓡ12,200円

X1、X68000

ソーサリアン ……… X1ターボ9,400円
イース/II ……… X1ターボ7,500円
ラストハルマゲドン ……… X1シリーズ7,500円
信長の野望 ……… X1シリーズ/X68 9,400円
サンダーフォースII ……… X68 9,400円
サラマンダ ……… X68 8,400円
エグザイル ……… X1ターボ8,400円
サイオブレード ……… X1ターボ8,400円
ウイザードリーIV ……… X1シリーズ12,200円
パワフルまあじゃん2 ……… X1ターボ/○X68 7,500円
琥珀色の遺言 ……… X1ターボ/X68 9,400円
フルスロットル ……… X68 8,400円
○スーパー大戦略68K ……… X68 8,400円
めぞん一刻（完結編） ……… X68 9,400円
ウルテイマIV ……… X1シリーズ/X68 9,400円
パワーリーグ ……… X68 7,400円
三国志 ……… X68 14,100円
キングオブシカゴ ……… X68 12,200円
マイトアンドマジックII ……… X1シリーズ/○X68 9,400円
マーダークラブDX ……… X68 7,500円
ウオーニング68 ……… X68 7,500円
○トリトーンII ……… X1ターボ/X68 9,400円
ARCUS ……… X1ターボ/○X68 9,400円

FM7/77

ファンタジーIII ……… AV9,400円
イース/II ……… AV7,500円
アークス ……… AV9,400円
琥珀色の遺言 ……… AV9,400円
白夜物語 ……… AV7,500円
めぞん一刻（完結編） ……… 77/AV7,500円
○リターンオブイシター ……… AV6,500円
サイオブレード ……… 77/AV8,400円
テトリス ……… AV6,500円
ジンギスカン ……… AV9,400円
ガンダーラ ……… AV7,500円
○マイトアンドマジックII ……… AV9,400円
○ARCTIC ……… AV5,600円

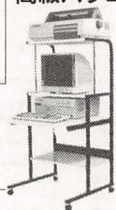
88/9801

維新の嵐 ……… 88VA/98 9,400円
きまぐれオレンジロード ……… 88V2/98 7,500円
ソーサリアン ……… 88V2/88VA/98 9,400円
イース/II ……… 88V2/98 7,500円
ラストハルマゲドン ……… 88V2/98 7,500円
太平洋の嵐DX ……… 88VA/98 14,100円
琥珀色の遺言 ……… 88V2/98 9,400円
白夜物語 ……… 88V2 7,400/98 9,400円
ロードス島戦記 ……… 98 9,400円
天使達の午後II/番外編 ……… 88V2/98 7,500円
ウルティマIV ……… 88/VA/985HD 9,400円
○ミッドガルツA/B ……… 88V2 7,500円
スナッチャー ……… 88V2 8,400円
マイトアンドマジックII ……… 88V2/VA/98 9,400円
ウイザードリーIV ……… 88/98 12,200円
ヴエイグス ……… 88V2 7,500円
アドヴァンスト・ファンタジアン ……… 88V2 7,500円
スーパー大戦略98 ……… 98 8,000円
テイルナ・ノーグII ……… 98 9,400円
デス・ブリンガー ……… 98 9,400円
シュヴァルツシルト ……… 88V2/98 11,600円
信長（戦国群雄伝） ……… 88V2 9,400円
水滸伝 ……… 88V2 9,400円
パワフルまあじゃん2 ……… 88V2/98 7,500円
○ディガンの魔石 ……… 88V2 9,500円
○バーニングポイント ……… 88V2 8,200円
キングオブマジック ……… 98 8,400円
大海令 ……… 98 12,200円
時空の花嫁 ……… 88V2 7,500円
オールドビレッジ ……… 88V2/98 7,800円
ポッキー ……… 88V2/○98 7,500円
ミッドガルツ ……… 98 9,400円
自己中心派3 ……… 88V2 9,400円
リングマスター ……… 98 7,500円
ウルティマ I ……… 88VA/98 6,500円

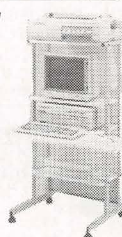
HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良（7日以内）：交換
★低金利OAクレジット受付〈10万円以上〉
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク

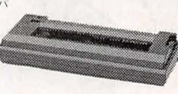


コニカ ED-50
29,800円→16,800円
幅640×高さ1,260×奥行700



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

MSX漢字プリンタ
ナショナル FS-PA1
44,800円→38,800円
24ドット熱転写、第2水準漢字対応
B4タテ対応、ケーブル付



MSX対応モニター
SONY CPS-14F1
64,800円→56,000円
トリニトロンカラー、200ライン
21ピンRGB/ビデオ端子付、
マルチケーブル別売（3,000円）



MSX対応モニター
SANYO CMT-A14F1
64,800円→48,000円
200ラインカラー、21ピン/8ピンRGBチルト台、マルチケーブル付/ビデオ端子付



SONY MSX2ディスクドライブ
HBD-F1
3.5インチ2DD
36,800円→32,000円

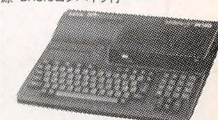
ナショナルMSX2ディスクドライブ
FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→34,000円

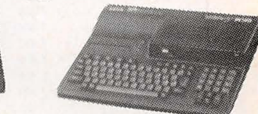


SONY MSX2+
F1XDJ
69,800円→59,800円
第2水準漢字ROM・FM音源・ゲームプログラシングソフト付



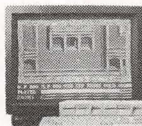
SANYO MSX2+ PHC-70FD
64,800円→54,800円
FM音源・BASICコンパイラ付





ナショナル SX2+
FS-A1WX
69,800円→59,800円
第2水準漢字ROM・FM音源ワープロソフト付

NEC
PC-8801FE
129,000円→マエハラ特価
テレビでOKビデオ端子付きで新登場!!



SHARP
X68000ACE
本体（BK、GY）319,800円
CZ-603D（BK、GY）
チルトスタンド付 84,800円
システム価格
404,600円→マエハラ特価



SHARP
パソコンチューナー
AN-8TU
35,800円→31,000円
アナログRGB（15ピン）、15KHzモード仕様

ビジネスコーナー 98/286マシンフル展示
ご来店お待ちしています。

駐車場 群銀 至伊勢崎 至館林 ナカムラヤ 太田駅 パソコンショップ マエハラ 市役所 至熊谷

★営業時間 10:00～20:00
★定休日 木曜日

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊢ 297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒 □□□-□□	
フリガナ / ご住所	
TEL	（　　　）　－
フリガナ / ご氏名	様
機種名	年令　才

注文ソフト名	メディアと数量	金額
パソコンデスク	数量	金額
ハード	数量	金額

Ex-cel MAIL

より良いものを
より良い方法で

Ex-cel Marketing, INC.
エクセルマーケティング株式会社



03-780-0682

全国
無料配送

特別価格にて販売中！一覧表の価格は定価です。

定価より5%引きにて販売。さらに送料サービス。

担当の麻子で〜す！
あなたも会員になってね♡

通信販売お申し込み方法

★ご注文の際は必ず、住所、氏名、電話番号、商品名、機種、メディアを詳しく明記して下さい。

送金方法

1. 現金書留
   〒150 東京都渋谷区桜丘町8-19 山田ビル4F
2. 郵便振替／東京2-360772
3. 銀行振込／住友銀行渋谷支店㊟1501642



未発表ソフト、及び広告以外のソフトでも注文いただければ、発表次第お届け致します。

♥発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します ♥在庫に無い場合はお時間をいただく場合があります ♥会員はさらに割引特典があります

ゲームソフト一覧

★印はアダルトソフトです。

あ〜か行

タイトル	定価	メディア
A列車で行こうII	¥12.800	98/X68000
ウィザードリィ4	¥12.800	88/98/X1/FM
★カオスエンジェルス	¥7.800	88
アメリカン・サクセス	¥6.800	88/98/77AV
アークス	¥7.800	88/98/X1t/77AV/予X68
オールド・ウィレッジ・ストーリー	¥8.200	88/98
★アップルクラブ	¥3.800	98
アトヴァンストファンタジアン	¥7.800	88
ウォーニング	¥6.800〜7.800	88/98/X68
キング・オブ・マジック	¥8.800	98
エクザイルII	¥8.800	88/98
殺しのドレス2	¥6.800	98/88
きまぐれオレンジロード	¥7.800	88/98
琥珀色の遺言	¥9.800	88/98/X1t/77AV
イースII	¥7.800	88/98/X1t/77AV
F-16ファルコン2	¥9.800	98
アンジェラス	¥8.200	88
ウェイクス	¥7.800	88
★ごらくいん	¥6.800	88/98/X1/X68/77AV
★KUMIKO	¥7.800	98/予88/X1t/X68
★KYOUKO	¥7.800	98/予88/X1t/X68
維新の嵐	¥9.800	88VA/98
蒼き狼と白き牝鹿	¥9.800	88/98/X1t/77AV
★美しき獲物たち1〜5	¥4.000	88/98/X1
★カイントウギャルズ	¥6.800	88/98/X1/FM
★おちゃめなゆうれい	¥6.800	88/98/X1/X68/77AV
★学園物語	¥6.800	88/98/X1/77
囲碁2	¥14.800	98
インサイダース	¥9.800	98のみ
★いろはにほへと	¥6.800	88/X1/X68/FM
アッシュ	¥7.800	88
ウィングマン・スペシャル	¥7.800	88
★ロ説き方教えます	¥6.800	88/98/X1/FM
ウィザードリィ1〜3	¥9.800	88/98/X1/FM
キング・オブ・シカゴ	¥12.800	98/X68000
億万長者	¥9.800	88/98/X68/77AV
ウェルナ	¥7.800	88SR
アランティア	¥8.800	98V
クルージュ	¥8.800	88/98/X68
アークティク	¥5.800	98/88/X1t/77AV

さ〜た行

タイトル	定価	メディア
ティカンの魔石	¥10.000	88/98
大海令	¥12.800	98/予X68000
スタークルーザー	¥7.800	88/98/X1t/X68
水滸伝	¥9.800	88/予98/X1/FM
シュヴルツシルト	¥12.800	88/98
時空の花嫁	¥7.800	88/予98
スナッチャー	¥8.800	88
太平洋の嵐DX	¥14.800	88VA/98
シャティ	¥8.800	88/予98/X1/77AV
スーパー大戦略	¥8.000〜8.800	88/98/X1t/X68
デス・フリンカー	¥9.800	98/88VA/予X68
テトリス	¥6.800	88/VA/98/X1/X68/77AV
ティアフロ	¥6.800	88/98/X1
サバッシュ	¥7.800	88
ソーサリアン	¥9.800	88/VA/98/X1t
ソーサリアン・シナリオ1〜3	¥3.800	88/VA/98/X1t
サイオフレード	¥8.800	88/98/X1t/77AV
トリトーンII	¥9.800	88/98/X1t/X68
三国志	¥14.800	88/98/X1/X68/FM
信玄	¥7.800	98
新九玉伝	¥8.800	88/98/X1t
★少女遊戯	¥7.800	88/98/X1
★トワイライトゾーンII	¥7.800	88/98/X1
★ソープランドストーリー	¥7.800	88/98/X1t/FM
★天使達の午後・II美奈子	¥7.800	88/98/77AV
★天使達の午後・II番外編	¥7.800	88/98
自己中心派3	¥6.800	88
★聖女伝説	¥6.800	88/98/X1
水龍士I・II	¥7.800	88
★スターシップランデブー	¥7.800〜8.800	88/98
ティルナノーグII	¥9.800	98
死体置場で夕食を	¥9.800	98
★ドッキン・美奈子先生	¥7.800	88/98/X1/FM
第4のユニット2	¥7.600	88/98/X1/FM
ザ・マン・アイ・ラブ	¥7.800	88/98/X1t
ソリテアロイヤル	¥6.800	88/98/X1/FM
デリンジャー	¥8.800	88/98
スタートレーダー	未	
ソフトでハートな物語2	¥7.800	98V/X68
ザ・スキーム	¥7.800	88SR
ディレクター物語	¥7.800	88
サンダーフォース2	¥9.800	X68
ドーム	¥9.800	88/98

な〜は行

タイトル	定価	メディア
バランス・オブ・パワー	¥12.800	98/Mac
白夜物語	¥7.800〜9.800	88/98/X1/X68/77AV
バーニング・ポイント	¥8.600	88
ファースト・クィーン	¥8.800	98
信長の野望・戦国群雄伝	¥9.800	88/予98/X1t/77AV
原宿アフターダーク	¥8.800〜9.800	88/98
ハイテッカー	¥7.800	98/88/X1
ベトナム1968	¥9.800	98/予88
ファミリースタジアム	¥6.800	88VA
パワフルまあじゃん2	¥7.800	88/98/X1t/X68
★ペンション・花の清里	¥7.800	88/98
★ポッキー	¥7.800	88/98
★美少女写真館1〜3		
スタジオカット	¥3.800	88/98/X1/FM
ムービングスクール	¥3.800	88/98/X1/FM
フォトクラフ	¥6.800	88/X1
ハイドライド3	¥7.800	88/98/X1
★NORIKO	¥7.800	98/予88/X1t/X68
パワーリーク	¥7.800	X68000
ねじ式	¥9.800	98
ホテルウォーズ	¥7.500	88/98/X1/FM
★HARDグラフィク集	¥5.800	88/98/FM
プロウィテンス	¥7.800	88SR
ホワッツマイケル	¥7.800	88/98
フライトシュミレーター	¥5.800	88
プロダクションマネージャー	¥9.800	98

ま〜わ行

タイトル	定価	メディア
ミッド・ガルツ	¥7.800〜9.800	88/98
麻雀武蔵	¥9.800	98
マイト・&・マジックII	¥9.800	88/98/X1/X68/77AV
ライトニングバッカス	¥7.800〜8.200	88/98
ロードス島戦記	¥9.800	98/予X68000
ラスト・ハルマゲドン	¥7.800〜9.800	88/98/X1/X68
リングマスター	¥7.800	98
マスターオブモンスター	¥8.000	88/X1t
★リップスティックアドヴェンチャー	¥6.800	88/98
ワールドゴルフII	¥7.800	88/98/X1t/77AV
めぞん一刻・完結編	¥7.800〜9.800	88/98/X1/X68/77AV
麻雀狂時代スペシャル	¥6.800〜7.800	X1/X68/77AV
マーダークラブDX	¥7.800	X68000
麻雀悟空	¥6.800〜7.800	88/98/X1/X68/77AV
★わたなべわたる編	¥6.800	88/98/X1
やじうまペナントレース	¥7.800	88/98
YAKSA外伝I〜III	¥4.800	88/98
魔獣戦記カーディアン	¥7.800	88/98
魔神宮	¥7.800	98/X68
ミュージアム3	¥9.800	88/98/X1
ハターンオフイシター	¥6.800〜7.800	88/98/X68/X1t/77AV

MSX/MSX2/2+

タイトル	定価
★カオスエンジェルス	¥7.800
バランス・オブ・パワー	¥12.800
白夜物語	¥7.800
アメリカン・サクセス	¥6.800
信長の野望・戦国群雄伝	予
原宿アフターダーク	¥8.800
ゴーファの野望	R ¥5.800
スナッチャー	¥9.800
激突ペナントレース	R ¥5.800
コナミの占いセンセーション	¥4.800
スーパー大戦略	R ¥8.800
★ロ説き方教えます	¥6.800
マイト・&・マジックII	¥9.800
エクザイルII	¥8.800
F-1スピリット3D	¥6.800
レイドック2	¥6.800
テトリス	¥6.800
ラスト・ハルマゲドン	¥7.800
きまぐれオレンジロード	¥7.800
琥珀色の遺言	¥9.800
自己中心派	R ¥6.800
イースII	¥7.800
ベトナム1968	予
サイオフレード	¥8.800
トリトーンII	¥9.800
めぞん一刻・完結編	¥7.800
★ごらくいん	¥6.800
クレーテスト・ドライバー	¥7.800
新九玉伝	¥7.800
パワフルまあじゃん2	¥7.800
★少女遊戯	¥7.800
★美しき獲物たち4〜5	¥4.000
★トワイライトゾーンII	¥7.800
★ペンション・花の清里	¥7.800
★ポッキー	¥6.800
★ソープランドストーリー	¥7.800
★フォトクラフ・恐怖の館	¥6.800
★天使達の午後・II美奈子	¥7.800
★天使達の午後・II番外編	¥7.800
★ダブルビジョン	¥5.800
★聖女伝説	¥6.800
水滸伝	予
アンジェラス	¥8.200
機動戦士・ガンダム	¥6.800
★ドッキン・美奈子先生	¥7.800
蒼き狼と白き牝鹿	¥9.800
三国志	¥14.800
★スターシップランデブー	¥7.800
マスター・オブ・モンスター	¥6.800
ウルティマIV	¥9.800
極道陣取り	¥6.800
学園戦記	¥6.800
★学園物語	¥6.800
ウィザードリィ	¥9.800
アークス	¥8.800
殺人倶楽部	¥7.800
マンハッタン・レクイエム	¥7.800
★わたなべわたる編	¥6.800
第4のユニット2	¥7.600
新10倍カートリッジ	¥5.800
ファンタジーII	¥9.800
ディリンジャー	¥8.800
真・魔王ゴルベリアス	¥7.800
死霊戦線2	¥7.800
ゼビウス	¥6.800
三ッ目がとおる	¥7.800

98シリーズ／286用 周辺機器（ACCEL製品・純正使用）

ACCEL

オート機構搭載外付ドライブ！

（2DD／2HD自動切替）

5"1ドライブ FDC-57N
~~¥68,000~~➡特価¥49,800

5"2ドライブ FDC-58N
~~¥98,000~~➡特価¥69,800

●対応機種
NEC PC-98シリーズ（VM/VX/UV/UX/CX）
EPSON PC-286シリーズ（V/VE/U）

PC-98用 FM音源ボード
FM-1コンサート＋

ソフト付
~~¥29,800~~➡特価¥24,800

FM-1
~~¥22,000~~➡特価¥15,000

●音楽ソフト付PC-9801用音源ボード
●マウス対応でマルチウィンドウ方式の使い易いソフト内容

EX-cel Marketing, INC
エクセルマーケティング株式会社
〒150 東京都渋谷区桜丘町8-19 山田ビル4F
03-780-0681㈹ FAX.03-780-0683

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ（フリッカー）現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

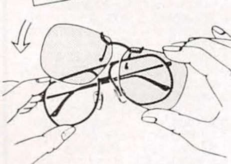
視力障害解消！

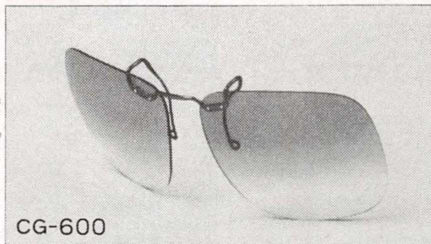
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが〝シーレックス・コンピュータグラス〟です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき（フリッカー）をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付（送料込）

軽る～いカーボン新登場！

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800 ハードケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付（送料込）

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
シーレックス㈱
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

代金は郵便切手で ／ 高品質フロッピーディスク

無銭家たちへのお助けマン!

大特価

■ノーブランド5インチ(10枚に付送料370円)

2HD(1枚)100円
2D (1枚) 50円

■ノーブランド3.5インチ(10枚に付送料370円)

1DD(1枚) 100円 プラスチックケース付
2D (1枚) 100円 プラスチックケース付
2DD(1枚) 200円 プラスチックケース付
2HD(1枚) 360円 プラスチックケース付

■5インチクリーニングキット 1,600円(1セットに付送料260円)

■ノーブランドファミコン用生ディスク(1枚)240円(5枚で 送料240円・10枚以上送料無料)

コピーツールによるバックアップ用です。

例えば ノーブランド5インチ2HD×20+5インチクリーニングキットでは
100円×20+370円×2+1,600円+260=4,600円(お求めは切手で!)

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，年令，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。
★5インチと3.5インチは10枚単位，ファミコン用生ディスクは5枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション
お申し込み先 BM係
〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号 ☎03-802-5989

NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,750円ソーサリアン, ジンギスカン, 信長の野望(全国群雄伝), 水滸伝, 維新の嵐(VA), マイト&マジックII, トリトーンII, 怨霊戦記, ファンタジーIII, 琥珀色の遺言, ウルティマIV, ウイザードリイI・II・III, Mr・プロ野球,
各7,850円サイオブレード, エグザイル2, スナッチャー, 原宿アフターダーク, 新九玉伝, シャティ, どろろ, 首斬り館, ハイパーニア, プロ野球FAN,
各6,950円ラストハルマゲドン, イース・II, アークス, R-TYPE(VA), ライトニングバッカス, バトルゴリラ, マンハッタンレクイエム, ヴァルナ, アッシュ, ミッドガルツA, ミッドガルツB, ハイドライド3, ウイングマンSP, めぞん一刻完結編, プロヴィデンス, セイレーン, スタークルーザー, ジーザズ, GENJI, 花の清里, ディレクター物語, 時空の花嫁, 白夜物語, 気まぐれオレンジロード, 歌声人, 小森愛のどきどきラリー, サバッシュ, クリムゾン, ヴェイグス, スターシップランデブー, 死霊戦線, ワールドゴルフII, アドバンストファンタジアン, 天使たちの午後・II, 番外・II, ラストターゲット, テレホンクラブストーリー, ビリヤードキャビキャビルン, 東京女子高制服図鑑1・2・3, なぎさの館, やじうまペナントレース, ソープランドストーリー, ポッキー, アグニの石, ハイデッガー, ガイアの紋章, F15ストライクイーグル, アクロジェット, 水龍士, 水龍士II, 今夜も朝までパワフル麻雀2, 華三眩
各6,000円リップスティックアドベンチャー, おちゃめなゆうれい, 殺しのドレス2, テトリス, ディアブロ, 極道陣取り, 韋駄天いかせ男, ウルティマI, たんば, シルフィード, 恐怖の館, うる星やつら, めぞん一刻, ザ・タワーオブドラゴン, ウオーニング, ヘルツオーク, カインドゥギャルズ, 雑学オリンピック, ファイナルロリータ, いろはにほへと, GAL WARSきゃぴきゃぴるん, ネギ麻雀, 自己中心派・2・3, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP,
各5,200円アークティック, ザ・コックピット, ソーサリアンシステムパック, フライトシミュレーター,
各3,380円ソーサリアンシナリオVol. 2・3,
各3,580円美しき獲物たちPart I・II・III・IV・V, アップルクラブ1・2, (データ集1〜10各1,350円)
各7,300円アンジェラス, ローズポーション,
各4,300円スティルソードforアダルト, ゴリンピック,
各2,700円リップスティック1〜5, ザ・FOCUS
各7,100円マスターオブモンスター, スーパー大戦略
各11,300円ウイザードリイ#4, シュワルツシルト
各13,000円三国志, 太平洋の嵐DX(VA)
バーニングポイント7,700円ディガンの魔石8,900円
P1 33,000円, 88CARD23,000円

PC-9801シリーズ

各8,750円デス・ブリンガー, ミッドガルツ, マイト&マジックII, テイルナノーグII, 電脳将棋, ベトナム1968, トリトーン2, ねじ式, プロダクションマネージャー, 死体置場で夕食を, 琥珀色の遺言, 維新の嵐, ソーサリアン, F-16・ファイテイングファルコンII, Mr・プロ野球, ロードス島戦記, 白夜物語, ジンギスカン, ウイザードリイI・II・III, ウルテイマIV, DOME, 原宿アフターダーク, 日本縦断セスナフライト, ファンタジーIII, インサイダーズ, 麻雀武蔵
各7,850円大戦略IIスペシャル, エグザイル2, SUPER大戦略98, キングオブマジック, サイオブレード, ファーストクイーン, アランティア,
各6,950円ホワッツマイケル, アルギースの翼, STOME, 自己中心派2, ハイデッガー, ハイドライド3, スタークルーザー, イース・2, ディレクター物語, ラストハルマゲドン, 霧のカトレア, 気まぐれオレンジロード, めぞん一刻完結編, ディーバー「カリユガの光輝」, アークス, GENJI, 天使達の午後II, 番外II, ソープランドストーリィ, 王子ビンビン物語,
各6,000円リップスティックアドベンチャー, うる星やつら, めぞん一刻, お嬢様くらぶ, カインドゥギャルズ, ファイナルロリータ, たんば, 殺しのドレス2, テトリス, ウルティマI,
各11,300円シュワルツシルト, 大海令, A列車で行こうIIウイザードリイ#IV, ザ・キングオブシカゴ, バランスオブパワー, ザ・スーパーラスベガス, AI囲碁,
各3,380円ソーサリアン追加シナリオVol. 2, Vol. 3,
8,900円ディガンの魔石, 7,550円ロードオブウォーズ, 32,800円忍者3, 23,500円まいと〜くVer1・2, 28,000円毛筆ワープロJr, 39,800円P1エグゼ, 24,800円Torbo-c2・0, 28,900円遊・名人, 16,300円MS-DOS(Ver3・3)NEC, 31,000円シルエット, 22,800円Z'S-STAFF98

X-1シリーズ

各8,750円琥珀色の遺言, トリトーン2, マイト&マジックII, アークス, ソーサリアン, ファンタジーIII, ウイザードリイI・II・III, ウルティマIV, ジンギスカン, 信長(全国),
各7,850円エグザイル, サイオブレード,
各6,950円白夜物語, スタークルーザー, 今夜も…パワフル麻雀2, ラストハルマゲドン, めぞん一刻完結編, イース・2, ミュール, スペースハリアー, 天使たちの午後II, リボルティーII, ハイドライド3, ワールドゴルフII, ジーザス,
各6,000円テトリス, たんば, ディアブロ, ウルテイマI, 極道陣取り, 大戦略, ザ・リタン・オブ・イシター, スーパーレイドック, めぞん一刻, うる星やつら, お嬢様くらぶ,
各5,200円ソーサリアンシステムパック, アークティック, 11,300円ウイザードリイ#4,
各7,100円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 13,000円三国志, 6,680円ゼリアード,
各3,380円ソーサリアン追加シナリオVol. 2・3,

X-68000シリーズ

各8,750円ファンタジーIII, 白夜物語, ラストハルマゲドン, プロダクションマネージャー, めぞん一刻完結編SP, トリトーンII, デス・ブリンガー, アークス, 名監督II, サンダーフォース2, マイト&マジック, DOME, 信長の野望(全国版), ウルテイマIV,
各7,850円フルスロットル, 沙羅曼蛇, スーパー大戦略X68K, ドラゴンスピリット,
各6,950円R-TYPE, ウオーニング, マーダークラブX68000デラックス, パワーリーグ, ザ・マン・アイ・ラブ, カサブランカに愛を, ガルフォース2, 第4のユニット2, 殺人倶楽部, ザ・リターン・オブ・イシター, マンハッタンレクイエム, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説, ソフトでハードな物語2, アルカノイド, 源平討魔伝, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP,
各6,000円テトリス, スペースハリアー, 第4のユニット花札放浪記, いろはにほへと, ザ・コックピット, くどき方教えます, カインドゥギャルズ, ボスコニアン,
各11,300円A列車で行こうII, ザ・スーパーラスベガス,
各13,000円三国志, 太平洋の嵐DX,
15,300円サンプリングPRO, 15,980円MUSIC PRO
49,800円C-コンパイラ&プロフェッショナルパック
25,300円CARD PRO, 47,800円DATA PRO
16,800円NEW Print Shop, 47,800円Z's STAFF
25,800円OS-9, 32,300円E・W
44,800円Music Studio+MIDIボード
18,650円ハイパーUP, 16,800円コミュニケーションPRO

FM-77AVシリーズ

各8,750円アークス, 琥珀色の遺言, 怨霊戦記, ジンギスカン, ファンタジーIII, DOME, マイト&マジック, ウィザードリイ#I・II・III, 信長(全国),
各7,850円サイオブレード, プロ野球FAN,
各6,950円白夜物語, めぞん一刻完結編, くりーむレモン, 花の清里, ワールドゴルフII, マンハッタンレクイエム, 天使たちの午後II, ゲンジ, イース・II, ジーザス, 王子ビンビン物語,
各6,000円シルフィード, ソリテイアロイヤル, テトリス, ザ・リターンオブイシター, たんば, 大戦略FM, 麻雀吾空, 麻雀狂時代SP, うる星やつら, めぞん一刻, アメリカン・サクセス,
13,000円三国志, 6,600円スペースハリアー
11,300円ウイザードリイ#4(リタンオブワードナー)

MSXシリーズ

各8,750円アークスⒹ, ファンタジーIIⒹ, スナッチャⒹ, 琥珀色の遺言Ⓓ, トリトーンIIⒹ, DOMEⒹ, ウィザードリイⒹ, マイト&マジック・IIⒹ, GabanⒹ, 波動の標的Ⓓ, ジンギスカンⒹ, Ⓡ,
各7,850円スーパー大戦略Ⓡ, サイオブレードⒹ, 原宿アフターダークⒹ, エグザイル・2Ⓓ, 首斬り館Ⓓ, 信長の野望(全国版)Ⓓ, ディガンの魔石Ⓓ,
各6,980円ラストハルマゲドンⒹ, イース・II, スターシップランデブーⒹ, ハイデッガーⒹ, 白夜物語Ⓓ, 気まぐれオレンジロードⒹ, 今夜もパワフル麻雀2Ⓓ, アルギースの翼Ⓡ, V/STOL FIGHTERⒹ, 真魔王ゴルベリアスⒹ, めぞん一刻完結編Ⓓ・Ⓡ, カオスエンジェルⒹ, 死霊戦線2Ⓓ, 新九玉伝Ⓓ, 天使たちの午後・II, 番外II, なぎさの館Ⓓ, マンハッタンレクイエムⒹ, グレイテストドライバーⒹ, ワールドゴルフIIⒹ, ジーザスⒹ, 抜忍伝説Ⓓ, 花の清里Ⓓ, ウイングマンスペシャルⒹ, セイレーンⒹ, 殺人倶楽部Ⓡ・Ⓓ, ソープランドストーリィーⒹ, 東京女子高制服を脱いだ図鑑1・2・3, ミュールⒹ,
各6,000円テトリスⒹ, ペンギンくんWars2Ⓡ, ゼビウス「ファードラウト伝説」Ⓡ, デイアブロⒹ, マスターオブモンスターⒹ, 学園戦記Ⓓ, 機動戦士ガンダム 極道陣取りⒹ, ウルティマIⒹ, たんばⒹ, 自己中心派Ⓡ, クリムゾンⒹ, 麻雀吾空Ⓡ, 麻雀狂時代SPⒹ, 制覇Ⓓ, デープダンジョンIIⓇ, ドラゴンクエストIIⓇ, テスタメントⒹ, 孔雀王Ⓓ, ソリティアロイヤルⒹ, T・D・FⒹ, 学園物語Ⓓ・Ⓡ, リバイバーⒹ, カインドウギャルズⒹ, めぞん一刻Ⓓ, うる星やつらⒹ, センサーキッドⓇ, お嬢様くらぶⒹ, 雑学オリンピックⒹ, GALナンパ大作戦Ⓓ, おちゃめなゆうれいⒹ, ちょっと名探偵Ⓓ, F1スピリット3DSPⒹ, LAYDOCK2Ⓓ, サイコワールドⒹ ザ・コックピットⓇ, リトルバンパイアⒹ, プレイボール2Ⓓ,
各5,200円ゴーファーの野望Ⓡ, ダブル・ヴィジョンⒹ・Ⓡ ケンペレチェスⓇ, 阿佐田哲也のA級麻雀Ⓡ・Ⓓ, Beガール!Ⓓ, 激突ペナントレースⓇ, コントラⓇ, パロディウスⓇ, F1スピリットⓇ, アクロジェットⓇ, エルギーザの封印Ⓡ, 新10倍カートリッジⓇ, F-15ストライクイーグルⓇ・Ⓓ, 牌の魔術師Ⓡ, 陽あたり良好!Ⓓ, ラ'フェールⒹ, 軍人将棋Ⓓ,
各6,550円R-TYPE, 11,300円ウイザードリイ#1Ⓡ,
7,280円アンジェラス〜悪魔の福音〜
各11,300円G-CARD, バランスオブパワーⒹ,
6,000円文書作左衛門, 6,950円はがき書右衛門,
25,800円HALNOTE, 13,000円G-CALK,
21,000円msx-writeII, 29,800円msx-DOS2

NEW・HARDが安い!

X68000ACEHD¥399,800→¥3?2,000
PC8801FE¥129,000→¥1?2,000
PC-88VA2¥298,000→¥2?3,000
F1XDJmsx2+¥69,800→¥5?,800
X68000ACEHD+CZ-601Dセット¥4?5,000
セガメガドライブ，PCエンジン他

ソフトショップ ラム
上毛新聞社
駅より徒歩2分

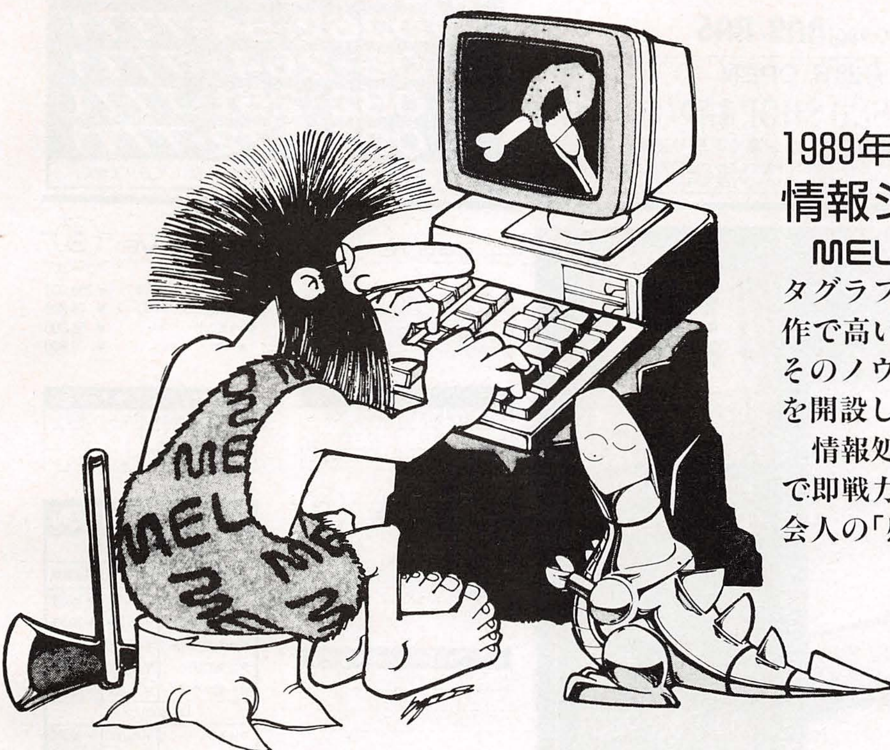
ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 送料は1本350円2本以上500円ハードは別途申し受けます。
- 代金引き替えの方は送料の他に200円プラスです。御自宅で商品と引き換えて下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜〜土曜12：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
  定休日 第2、第3月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17-13

MELON

AOYAMA CG SCHOOL



1989年4月，MELONに，情報システム科開設!!

MELONは日本初のコンピュータグラフィックスの学校。CG作品制作で高い評価を受けるMELONが，そのノウハウで「情報システム科」を開設します。

情報処理分野の「資格」取得，社会で即戦力の「実力」養成，国際情報化社会人の「感性」を磨くことが目的です。

集マレCG電始人。

進化を続けるコンピュータ。そのコンピュータを使いこなし，新しいCG（コンピュータグラフィックス）を創造するニュータイプの人材が求められています。

メロンはCGを道具とするデザイナー・ディレクター・アーティストを養成する学校です。

■CG科

- ●昼間部（週5日，2年間）
  - ・CG専科
- ●夜間部（週2日，6カ月／1年間）
  - ・CG入門，CG実習
  - ・CGアニメーション

■情報システム科（1989年4月新設）

- ●昼間部（週5日，2年間）
- ●夜間部（週2日，6カ月）

学校説明会

2月15日(水)
22日(水)
25日(土)
3月3日(金)
6日(月)

3月9日(木)
13日(月)
20日(月)
25日(土)

入学案内書無料

学校法人 ACC藝術学院

MELON

青山コンピュータグラフィックススクール

〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1

☎03-379-8100(代)

資料請求 BM 3

涙

[sotsugyo]

- ●PC-286VE 286X
- ●PC-9801RX2 RX4
- ●PC-9801RA2/RA5

2月28日 OPEN
USED SHOP 池袋 03(989)1171
お持ちのパソコン高く下取りします。
当初1月中にOPEN予定でしたが、昭和天皇ご崩御に伴い2月に延期させて頂きましたことをご了承下さい。

全国に広がるオーダーネット
98・286専用ダイヤル

ほしいものは電話一本で
業界一番のクレジット・モチロン代引でも

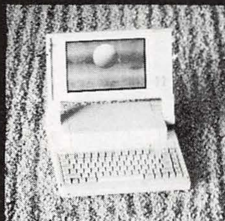
札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

上記ダイヤルでは中古品のお取扱いはいたしておりません。

NEC PC-9800シリーズ
PC-9801RX2 RA2

ハードの時代からソフトのパフォーマンス
ビジネスでなく遊べるパソコンであることを知ってほしいと思います。だからPC-9801シリーズ





PC-286VE
PC-286X

TEL. INFORMATION
9801 286
オーダーダイアル
03-986-9801

PC-286VE Ⓐコース

PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
PC-286CDII(ノングレア対応0.31ディスプレ) ¥ 94,800
PC-286POI(日本語MS-DOS)… ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)……… ¥ 7,800

定価合計¥418,600➡現金特価		
¥ 8,700×36回	㋭なし	頭なし
¥ 8,900×24回	㋭2.2万	頭なし
¥12,600×24回	㋭なし	頭なし

PC-286VE Ⓑコース

PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
CU-14ED(0.39ディスプレー)…¥ 78,800
新一太郎(日本語ワープロVer4)……… ¥ 58,000
TN-マウス(マウス)……… ¥ 7,800

定価合計¥405,600➡¥292,000		
¥ 9,300×36回	㋭なし	頭なし
¥11,800×24回	㋭1万	頭なし
¥13,400×24回	㋭なし	頭なし

PC-286VE Ⓒコース

PC-286VE-H20(本体)… ¥423,000
PC-286CDII(ノングレア対応0.31ディスプレ) ¥ 94,800
PC-286POI(日本語MS-DOS)… ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)……… ¥ 7,800

定価合計¥543,600➡現金特価		
¥ 5,500×36回	㋭2万	頭10万
¥ 6,000×48回	㋭2万	頭なし
¥12,000×36回	㋭なし	頭なし

周辺機器INFORMATION

商品名	定価	現金特価
8801・9801周辺機器		
PC-8801-23-24	¥39,800	¥30,000
PC-9801-26K	¥25,000	¥20,500
FM-1(26K同等品)	¥18,000	¥15,800
PC-9872U	¥10,000	¥ 8,500
NT-98マウス	¥ 6,800	¥ 3,600
ワープロソフト		
P1EXE	¥48,000	¥38,000
一太郎	¥58,000	¥40,000
データベース		
VP-プランナー	¥36,000	¥28,800
マルチプラン3.1	¥68,000	現金特価
THE CARD3	¥48,000	現金特価
Lotus 1-2-3	¥98,000	現金特価
ミュージック		
COME ON MUSIC	¥38,000	現金特価
ミュージくん	¥98,000	現金特価
通信/他		
まいと～く	¥28,000	現金特価
PARTY	¥24,000	現金特価
日本語MS-DOS3.3	¥18,000	現金特価

即納 PC-9801RA2 Ⓐコース

PC-9801RA2(本体)……¥498,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 84,800
PC-9872U(マウス)……… ¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

定価合計¥610,800➡¥428,000		
¥ 7,200×36回	㋭なし	頭20万
¥10,600×48回	㋭なし	頭なし
¥13,600×36回	㋭なし	頭なし

即納 PC-9801RX2 Ⓐコース

PC-9801RX2(本体)……… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050文字カラーディスプレー) ¥ 84,800
PC-PR201G(15"漢字プリンター) ¥158,000
TN-マウス(MSマウス)……¥ 7,800

定価合計¥648,600➡現金特価		
¥ 9,000×30回	㋭2.5万	頭10万
¥ 8,500×36回	㋭3.5万	頭なし
¥11,200×48回	㋭なし	頭なし

即納 PC-9801RX2 Ⓑコース

PC-9801RX2(本体)…… ¥398,000
CU-14ED(0.39オーバースキャンディスプレー) ¥ 79,800
NT98L……………… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

定価合計¥398,000➡¥354,800		
¥ 8,800×48回	㋭なし	頭なし
¥11,400×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,300×36回	㋭1.2万	頭なし

即納 PC-9801RX2 Ⓒコース

PC-9801RX2(本体)……¥398,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 84,800
PC-9801-26K(サウンドボード) ¥ 25,000
NT98L……………… ¥ 6,800

定価合計¥515,600➡¥365,000		
¥ 9,200×48回	㋭なし	頭なし
¥ 7,300×36回	㋭なし	頭15万
¥14,100×24回	㋭2万	頭なし

PC-8801FE Ⓑコース ¥143,000

PC-8801FE(本体)……¥129,000
PC-KD854 (0.39ディスプレー)…… ¥ 84,800
バックアップディスク…… ¥ 4,400

定価合計¥218,200➡¥143,000		
¥ 4,700×36回	㋭なし	頭なし
¥ 6,800×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801FE Ⓒコース ¥187,000

PC-8801FE(本体)……¥129,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー) ¥138,000
バックアップディスク…… ¥ 4,400

定価合計¥271,400➡¥187,000		
¥ 6,100×36回	㋭なし	頭なし
¥ 8,900×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801FE Ⓓコース ¥139,990

PC-8801FE(本体)…… ¥129,000
CU-14ED(0.39ドットディスプレー)……… ¥ 79,800

定価合計¥213,800➡¥139,990		
¥ 4,600×36回	㋭なし	頭なし
¥ 6,600×24回	㋭なし	頭なし

NEC PC-88VA2 Ⓐコース

PC-88VA2(本体)………¥298,000
PC-KD863SW(ステレオディスプレー)… ¥118,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥422,800➡現金特価		
¥ 9,800×36回	㋭なし	頭なし
¥14,200×24回	㋭なし	頭なし

NEC PC-88VA2 Ⓑコース ¥274,800

PC-88VA2(本体)………¥298,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)… ¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)… ¥ 4,800

定価合計¥412,600➡¥274,800		
¥ 9,000×36回	㋭なし	頭なし
¥13,000×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801MA2 Ⓐコース ¥175,000

PC-8801MA2(本体)……¥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…… ¥ 84,800
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥259,600➡¥175,000		
¥ 6,000×36回	㋭なし	頭なし
¥ 8,700×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801MA2 Ⓑコース ¥212,000

PC-8801MA2(本体)……¥168,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー) ¥138,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥312,800➡¥212,000		
¥ 7,400×36回	㋭なし	頭なし
¥10,600×24回	㋭なし	頭なし

PC-8801MA2 Ⓒコース ¥193,000

PC-8801MA2(本体)……¥168,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)… ¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)… ¥ 4,800

定価合計¥282,600➡¥193,000		
¥ 6,300×36回	㋭なし	頭なし
¥ 9,100×24回	㋭なし	頭なし

NEC PC-88VA3 Ⓐコース

PC-88VA3(本体)……… ¥398,000
PC-KD863SW(ステレオディスプレー) ¥118,000
バックアップディスク…… ¥ 6,800

定価合計¥522,800➡現金特価

NEC PC-88VA3 Ⓑコース

テレビも映る4050文字ディスプレーセット

PC-88VA3(本体)……… ¥398,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)… ¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)… ¥ 4,800

定価合計¥512,600➡現金特価

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

今月の限定お買得品

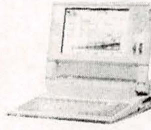
EPSON PC-286VE



PC-286VE-STD ¥298,000
CU-14AD ¥84,800
NT98L-マウス ¥6,800
定価合計¥390,600➡現金特価

NEC用 IO-730

NEC用カラーイメージジェットプリンター



48ノズルヘッドでモノクロ・カラーとも高速印字
ビジネスに不可欠のB4横用紙・15インチ連続紙対応。静かなオフィスで利用できる静粛印字

IO-730〔シャープ〕 ¥230,000
プリンターケーブル ¥5,800
定価合計¥235,800➡現金特価

EPSON PC-286L

PC-286L STD N ¥348,000
定価合計¥348,000➡¥228,800

EPSON PC-286VE



PC-286VE STD ¥298,000
CU-14CD〔0.31ディスプレー〕 ¥84,800
VP-1000〔15"プリンター〕 ¥158,000
PC-286P01〔MS-DOS〕 ¥18,000
NT98Lマウス〔マウス〕 ¥7,800
定価合計¥566,600➡¥372,000

EPSON VP-135K PC



PC用24ドット15インチプリンター
定価合計¥173,000➡¥69,800

EPSON HG-2550PC



NEC用インクジェットプリンター
定価合計¥258,000➡¥134,000

PC-8801FE 新製品

テレビも映る2000文字ディスプレセット



PC-8801FE〔本体〕 ¥129,000
CZ-820D〔チューナ付ディスプレー〕 ¥79,800
接続用ケーブル ¥780
定価合計¥216,600➡¥119,900

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。 送料 ¥1,000 くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

上記商品は池袋店、札幌店にて実演中です。

PC-9801 PC286お問い合せ御注文
03-986-9801
コースでのお申込み、コース外での御注文
オプションからソフトまでお受けいたしております。

お客様相談室
03-987-7795
すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30-19:00)

パソコンの御注文お問い合せ下取り
03-987-7771
お問い合せから下取品の査定まで
何でも御相談下さい。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

あなたのパソコン 高く下取りマス

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっとご満足いただけるはずです。
☎03-989-1171











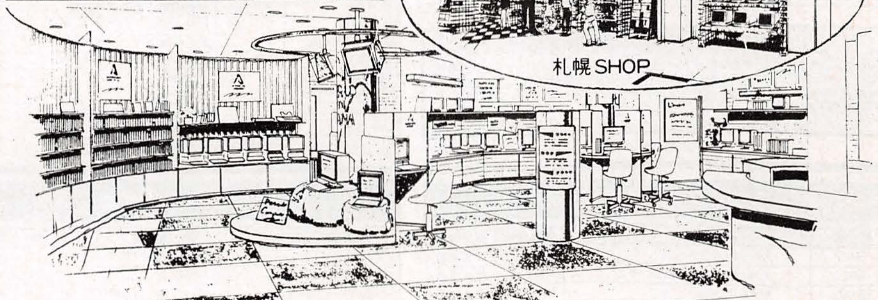
ショウルームインフォメーション

2月のショップお休み……2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・24日(金)
3月のショップお休み……2日(木)・9日(木)・16日(木)・
ショールーム営業時間 電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい
池袋Shop……11:00～18:30 豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣 03-987-7771
札幌Shop……11:00～19:30 札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F 011-251-1777

札幌店お電話御注文 011-251-6771

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

2月28日 OPEN
USED SHOP 池袋 03(989)1171
お持ちのパソコン高く下取ります。
当初1月中にOPEN予定でしたが、昭和天皇ご崩御に伴い2月に延期させて頂きましたことをご了承下さい。



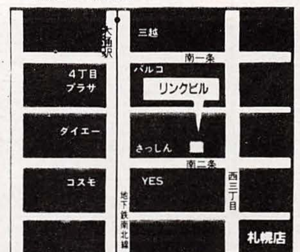
FAXでの御注文お問い合せも承っております。 03-985-5221(FAX)

SHOP EVENT
札幌：2月1日～2月28日
「雪まつりどきどきフェア」
池袋：2月1日～2月28日
「雪まつりときめきセール」
池袋・札幌：2月28日～3月31日
「USED SHOPオープンフェア」

東京：池袋店



北海道：札幌店



USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F 札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目 株式会社 ワールド イン アオヤマ

涙

[sotsugyo]

思いたったら電話いつでもSHOP

- X68000
- X1 turbo Z
- X1 turbo Z II
- X1 turbo Z III
- X1 twin
- X1 G Model 30
- FM77AV

池袋店　札幌店

16ビット最速の68000だから……
今宵の気分もいける X68000

今　X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE（エグゼ）クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

限定品 即納 80セット ―― 買ったお客様でしかわからないこのサービス！――

最新ソフトプレゼント　X68000　Aコース
CZ-601C（本体＋keyボード）‥ ¥319,800
CZ-601D〔15″カラーディスプレーテレビ〕‥ ¥119,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥ ¥ 5,800

合計 ¥445,400➡現金特価

安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

X68000　Bコース
基本セット
CZ-601C（本体＋keyボード）‥‥ ¥319,800
CZ-611D（15カラー0.31）‥‥‥ ¥145,000

合計 ¥464,800➡現金特価

安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

最新ソフトプレゼント　X68000　G'コース
CZ-601C（本体＋Keyボード）‥‥ ¥319,800
CZ-611D（0.31ディスプレーTV）‥ ¥145,000
CZ-6ST1（チルトスタンド）‥‥‥ ¥ 5,800
CZ-6BE1A（1MBRAM）‥‥‥ ¥ 38,000

合計 ¥508,600➡現金特価

安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

最新ソフトプレゼント　X68000　Eコース
CZ-611C（20MHDD付本体）‥‥ ¥399,800
CZ-601D〔15″カラー0.39 ディスプレーテレビ〕‥ ¥119,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥ ¥ 5,800

合計 ¥533,200➡現金特価

安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

最新ソフトプレゼント　X68000　Fコース
CZ-611C（20MHDD付本体）‥‥ ¥399,800
CZ-611D〔15″カラー0.31 ディスプレーテレビ〕‥ ¥145,000
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥ ¥ 5,800

合計 ¥558,400➡現金特価

安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

最新ソフトプレゼント　X68000　Gコース
CZ-611CB〔20MHDD付本体〕‥ ¥399,800
CZ-603DB〔15″カラーディスプレー〕 ¥ 84,800
CZ-6ST1（チルトスタンド）‥‥‥ ¥ 5,800

合計 ¥490,400➡現金特価

安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

MIDIコース　X68000　パーツコース
MIDIボード〔6BM1〕‥‥ ¥26,800
MIDIソフト〔237MS〕‥‥ ¥25,800
キーボード〔MT240〕‥‥‥ ¥29,800

合計 ¥82,400➡ ¥64,800

¥3,300×24回	㋭なし　㋐なし
¥6,100×12回	㋭なし　㋐なし

フルスロットルコース　X68000　パーツコース
フルスロットル‥‥‥‥ ¥ 8,800
JOYハンドル‥‥‥‥‥ ¥19,800
〔フルスロットル用ハンドル〕

合計 ¥28,600➡ ¥23,000

¥4,200×6回	㋭なし　㋐なし
¥8,300×3回	㋭なし　㋐なし

X68000 お買上げのお客様へ
●Xポシェットプレゼント ●Xウインドブレーカープレゼント ●最新ソフトプレゼント（限定処分コース・Bコースは除く） ●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント ●最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」のうちいずれかプレゼント中！ 他特典いろいろプレゼント！

X68000へのお問い合せ 03(987)7771

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト**「熱血高校ドッジボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」**のうちいずれかプレゼント中！

1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. 2Mバイトの大容量メモリ
3. 独自のフレンドリーOS搭載
4. JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5. 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6. ステレオ対応FM音源&AD PCM

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店にて実演中です。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
Z's STAFF PRO68K	¥58,800	¥47,800	画像処理システム	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼動	CZ-6BB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース,グラフ作成1体化のビジネスツール	CZ-6BG1	GP-IBボード	¥ 59,800	現金特価
弥　生	¥80,000	¥49,800	事業所用経理システム	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥55,500	3次元コンピュータグラフィックス	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥ 38,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	コマンド型データベース	CZ-6BF1	増設用RS232Cボード	¥ 49,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	カード型データベース	CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	¥ 79,800	¥63,000
Sampling PRO68K	¥17,800	現金特価	サンプリングエディター	CZ-6BC1	FAXボード	¥ 79,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	ポップアートツール	CU-21CD	21インチカラーディスプレー	¥139,800	~~¥111,000~~
Communication PRO68K	¥19,800	現金特価	フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト	CZ-603D	14インチカラーディスプレー	¥ 84,800	現金特価
THE 福袋 V2.0	¥ 9,980	現金特価	ソフト開発ツール	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000	現金特価
トラックボール	¥13,800	¥12,000	オペレーティングシステム	CZ-8NT1	スキャナ用パラレルボード	¥ 29,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器
X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM2	モデムユニット	¥ 49,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232C マウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
ジョイスティック	アスキーターボステック	¥ 6,800	¥ 5,440
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8NM2	X-1 turbo マウス	¥ 6,800	¥ 5,780
AN-8TU	RGBシステムチューナー	¥ 35,800	現金特価
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000	現金特価
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカー	¥ 59,800	¥48,800
X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800	現金特価
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥ 19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW-Z-BASIC 64KRAM付 即納	¥ 18,800	¥ 9,800
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター［定価¥9,800］を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF（2D・5″FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF（2D・5″FD版）	¥25,800	¥ 4,800
turbo ターミナル		CZ-131SF（2D・5″FD版）	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター（CP/M R）		CZ-128SF（2D・5″FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M（漢字版）		CZ-130SF（2D・5″FD版）	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF（2D・5″FD版）	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D・5″FD版）	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF（2D・5″FD版）	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X68000 IN MIDI BOAD

MIDIユニット	計測技研ソフト付	¥16,800	現金特価
MIDIボード	SHARP CZ-6BM1	¥26,800	現金特価
MIDIソフト	SHARP	¥25,800	現金特価

送料 ¥1,000　ボードとソフトを合せるとさらにオトク

SHARP AN-8TU
テレビ番組が楽しめる!!
RGBシステムチューナー

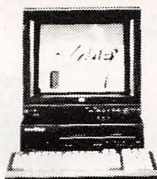
対象ディスプレー
アナログRGB入力対応（15P）/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D
KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能

¥3,000×12回	㋭なし　㋐なし
¥5,600×6回	㋭なし　㋐なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

FM77AV40SX 40EX 20EX



- ●鮮明なグラフィック表示 ●最先端の情報が見られる、便利な文字放送
- ●日本語機能も強力 ● ●パソコンをさらに便利にする文字放送カード
- ●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)
- ●高速日本語処理をサポートするF-BASIC ●受信した情報の編集、加工も簡単にできる

FM77AV40SX　Aコース

FM-77AV40SX〔本体〕……¥178,000
FM-TV155(4000文字ディスプレーTV)…¥ 89,800
御希望ゲームソフト1本…¥ 7,800
福 袋……………………¥ 0

合計 ¥323,800➡¥248,000	
¥ 4,800×36回	㋭2万 頭3万
¥ 8,100×36回	㋭なし 頭なし
¥11,800×24回	㋭なし 頭なし

FM77AV40SX　Bコース

FM-77AV40SX〔本体〕¥178,000
カラーCRTディスプレー…¥ 89,800
福袋……………………¥ 0

合計 ¥267,800➡現金特価	
¥6,000×24回	㋭2万 頭なし
¥6,500×36回	㋭なし 頭なし
¥5,000×48回	㋭なし 頭なし

FM77AV40EX　Cコース

FM-77AV40EX〔本体〕·¥168,000
FM-TV154(4160文字カラーディスプレTV) ¥138,000
御希望ゲームソフト1本 ¥ 7,800
福 袋……………………¥ 0

合計 ¥313,800➡¥172,000	
¥5,700×24回	㋭1.5万 頭なし
¥5,700×36回	㋭なし 頭なし
¥8,100×24回	㋭なし 頭なし

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

FMシリーズソフト & 周辺機器

タイトル	定価	販売価格	コメント
いろどりAV	¥25,000	¥21,000	グラフィックワープロ
つどい	¥38,000	¥32,000	日本語統合ソフト
COMAS-V3S	¥19,800	¥16,800	日本語ワープロソフト
FMサウンドエディタII V1.1	¥20,000	現金特価	―――
FMジュークボックスV1.0	¥12,000	現金特価	プログラム演奏
FM日本語シート	¥12,000	現金特価	日本語表作成ツール

型番	商品名	定価	販売価格
FM77-171	文字放送カード	¥38,000	現金特価
FM77-211	日本語カード	¥29,800	¥23,900
FM77-413	ビデオデジタイズカード	¥16,800	¥13,800
FMSC-101	ハンディスキャナ(I/F付)	¥39,000	¥34,800
FM77-414	ビデオカード	¥29,800	¥26,000
FM77-704-401	MIDIアダプタ	¥31,800	¥27,000

X-1ツインをコースでお買上げのお客様に限り＋3,500円にて御希望PCソフトをお付けいたします。

今月の限定特選お買得品

お買得品コースもクレジットでのお支払が出来ますので合せて御相談下さい。

X68000
あと少しになりました



¥318,000
CZ-600C〔本体〕…… ¥369,800
CZ-601D(15カラーディスプレTV)‥ ¥119,800
定価合計 ¥496,600➡¥318,000

X1 turboZ III



現金特価
CZ-888C……………¥169,800
CZ-830DB……………¥ 99,800
定価合計 ¥269,600➡現金特価

X1 twin



¥93,800
CZ-830CB〔本体〕………¥99,800
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)‥¥79,800
ゲームパーツキット…………¥ 3,400
定価合計 ¥223,200➡ ¥93,800

下のリストより希望ソフト２本プレゼント中！

X1 twin
ソフトプレゼント



¥109,000
CZ-830CB〔本体〕………¥99,800
CZ-53F(増設ドライブ)…………¥19,800
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)‥¥79,800
定価合計 ¥199,400➡ ¥109,000

X1 twin
ソフトプレゼント



¥88,800
CZ-830CB〔本体〕………¥99,800
CZ-53F(増設ドライブ)………¥19,800
ハイドライドIII(最新ソフト)…………¥ 7,800
AN-58C(RFコンバーター)………¥ 2,980
定価合計 ¥130,380➡ ¥88,800

X1 twin
ソフトプレゼント



¥129,800
CZ-830CB〔本体〕………¥99,800
CZ-53F(増設ドライブ)………¥19,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)……¥23,800
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)‥¥79,800
定価合計 ¥223,200➡¥129,800

下のリストより希望ソフト２本プレゼント中！

X1 G Model 30
ソフトプレゼント



¥99,000
CZ-822CB〔本体〕………¥118,000
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)·¥ 79,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)……¥ 23,800
定価合計 ¥222,600➡ ¥99,000

X1 G Model 30
ソフトプレゼント



¥52,000
CZ-822CB〔本体〕………¥118,000
AN-58C(RFコンバーター)……¥ 2,980
定価合計 ¥120,980➡ ¥52,000

X1 G Model 30
ソフトプレゼント



¥79,000
CZ-822CB〔本体〕………¥118,000
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)·¥ 79,800
バックアップキット(ディスク)………¥ 3,400
定価合計 ¥201,200➡ ¥79,000

X-1シリーズ売れ筋ソフト	定価	割引価格
自己中心派２	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	7,800	7,020
ザナドウシナリオ２	5,800	5,220
天使たちの美奈子	7,800	7,020
スーパーレイドック	6,800	6,120
ラストハルマゲドン	7,800	7,020
イース	7,800	7,020

※ソフトは本体と合わせてお求め下さい。

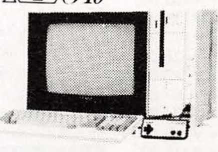
CZ8PC2　限定品
第２水準漢字ロム付き
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC2(X-1シリーズケーブル付)………¥69,800

定価合計¥69,800➡¥44,800	
¥3,300×15回	㋭なし 頭なし
¥4,000×12回	㋭なし 頭なし

CZ-8PC3　限定品
第２水準漢字ロムがついてさらにお得。
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC3(X-1シリーズケーブル付)………¥65,800

定価合計¥65,800➡現金特価	
¥3,300×18回	㋭なし 頭なし
¥4,900×12回	㋭なし 頭なし

X1 G10



¥12,300
CZ-820C〔本体〕………… ¥69,800
AN-58C(コンバーター)…… ¥ 2,980
定価合計 ¥72,700➡ ¥12,300

ワールドインアオヤマのお得で安心なサービス

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もＯＫ。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードを発行致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけお伝え下さい。全てのデータが登録されておりますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、１週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

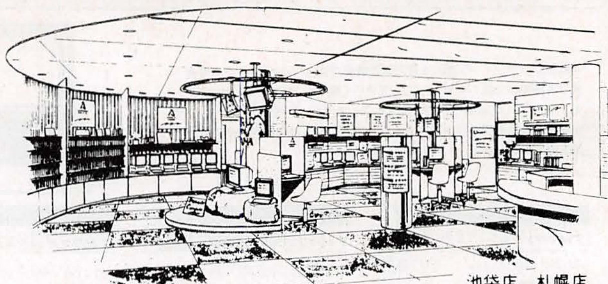
USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

涙

［sotsugyo］

思いたったら電話いつでもSHOP



■特選中古パソコン

- ●NEC
- ●SHARP
- ●FUJITSU
- ●EPSON
- ●Panasonic
- ●SONY
- ●OMRON

今月の限定お買得品

NEC PC-201G 新品限定品
定価合計¥158,000➡~~¥108,000~~

SHARP X68000
CZ-600C……¥369,000
CZ-600D……¥129,800
定価合計¥498,800➡¥278,000

EPSON PC-286U STD 新品限定品
定価合計¥248,000➡ 安すぎて書けません

FM77AV40EX
FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計 ¥306,000➡¥168,000

FM77AV20EX
FM-77AV20EX……¥129,800
FM-TV152……¥88,000
セット合計 ¥217,800➡¥114,000

NEC PC-8801FE
PC-8801FE〔本体〕……¥129,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕¥64,800
セット合計¥193,800➡¥129,000

SHARP X-1G30 限定品
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡¥49,800

SHARP X-1TWIN 限定品
CZ-830C……¥98,000
定価合計¥98,000➡¥64,000

EPSON PC-286L STD[N] 限定品
¥348,000➡¥228,000

SHARP CZ-8PK6 新品
〔15インチ漢字プリンター〕
フロッピーホルダープレゼント
¥159,000➡¥59,800

SHARP CE-140P 新品限定品
76%引
PC-1360/1360K/1425/1475用プリンター
7色カラードットプリンター
定価合計¥43,000➡¥9,980
PC-1360〔ポケコン〕+CE-140P〔プリンター〕
定価合計¥72,800➡¥27,800

NEC PC-8801MA2
PC-8801MA2……¥168,000
CU-14BD〔4050ディスプレー〕¥64,800
セット合計¥232,800➡¥157,000

SHARP チューナ付ディスプレー
CU-14G
定価¥69,800➡¥29,800

Panasonic A1 新製品
定価合計¥69,800➡~~¥62,800~~

NEC PC-PR101TL2 新品限定品
定価合計¥79,800➡¥54,800

SHARP PC-1360 限定品
PC-1360〔ポケコン本体〕¥29,800
プログラム編集機能
定価合計¥29,800➡¥19,800

NEC

PC-6601 SR〔35ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥155,000	¥19,000
PC-KD251K	¥59,800	¥23,000
CU-14GE	¥49,800	¥22,000
DM405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	¥69,300	¥36,800
60M43〔15色ディスプレー〕	¥65,800	¥18,000
PC-TV151	¥94,800	¥42,000
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕	¥89,800	¥27,800
PC-KD551K	¥99,800	¥45,000
PC-KD852	¥99,800	¥48,000
PC-KD854	¥89,800	¥50,000
PC-KD854〔4000文字アナログ〕〔新品〕	¥84,800	¥54,800
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕	¥84,800	¥55,800
PC-KD855〔4050, 0.42アナログディスプレー〕	¥64,800	¥42,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥99,800	¥50,000
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕	¥138,000	¥65,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕	¥84,800	¥48,000
CU-14BD〔4000文字アナログ〕	¥64,800	¥39,800
N5913L〔4050, 0.31ディスプレー〕	¥138,000	¥78,000
RC-TV453N〔ビデオボード対応〕	¥138,000	¥79,800
PC-TV353〔2000/4050, 0.39ディスプレーテレビ〕	¥110,000	¥68,000
PC-TV353〔2000/4000, 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥110,000	¥74,800
CZ-880DE〔2000/4000, 0.31ディスプレーテレビケーブル付〕〔新品〕	¥114,300	¥72,000

8801シリーズ本体

PC-8801/II30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥275,000	¥40,000
PC-8801/IISR30〔5"ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥66,000
PC-8801/IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥64,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥75,000
PC-8801FA〔新品 限定150台のみ〕	¥168,000	¥105,000
PC-8801FE〔本体〕	¥129,000	¥88,000
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥78,000
PC-8801MH	¥208,000	¥88,000
PC-8801MA	¥198,000	¥120,000
PC-8801MA2〔本体〕	¥168,000	¥115,000
PC-88VA	¥298,000	¥138,000
PC-88VA2	¥298,000	¥178,000

9801シリーズ本体

512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥25,000	¥22,000
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥59,000	¥47,000
3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥85,000	¥69,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕	¥110,000	¥87,800
FM-1〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕	¥22,000	¥14,480
PC-9801UV2	¥318,000	¥145,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥165,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥180,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥198,000
PC-9801VM11〔本体〕	¥320,000	¥220,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥228,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥278,000
PC-9801RX2〔本体〕	¥398,000	¥288,000
PC-9801RA2〔本体〕	¥498,000	¥328,000
PC-286V-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	¥298,000	¥172,000
PC-286VE-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	¥298,000	¥188,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕	¥248,000	¥158,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕〔新品〕	¥248,000	現金特価

ラップトップ

PC-9801LV21〔ラップトップ〕	¥345,000	¥245,000
PC-286L STD〔N〕〔ラップトップ〕	¥348,000	¥198,000

プリンター

●熱転写漢字プリンター

PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	¥59,800	¥39,800
PC-PR406M〔新品〕	¥59,800	¥46,000
PC-PR101TL2	¥79,800	¥52,000
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕	¥69,800	¥46,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	¥99,800	¥48,000
AP-500〔24カラー熱転写〕	¥64,800	¥45,000

●24ドット10インチ漢字プリンター

VP-500〔24ドットプリンター〕	¥87,000	¥54,000
PC-PR101G〔24ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000	¥93,800
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕	¥138,000	¥68,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準漢ロム付〕	¥124,000	¥72,000

●24ドット15インチ漢字プリンター

PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥145,000
PC-PR201G〔24ドットプリンター〕〔新品〕	¥158,000	¥108,000
NM9950 II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕	¥245,000	¥128,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥68,000
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕	¥100,000	¥69,800

スキャナ・モデム

HWS-10〔ハル研ワイドスキャナ〕〔新品〕	¥34,800	¥26,000
HS-7R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥39,800	¥
HS-10P〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥49,800	¥36,000
SC-1〔アクセルハンディスキャナ〕〔新品〕	¥29,800	¥23,800
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕〔新品〕	¥79,800	現金特価
JX-100〔シャープカラースキャナ〕〔新品〕	¥89,800	¥76,300
MD-1200A II〔1200ボーモデム〕〔新品〕	¥24,800	¥19,800
MD-1200E〔1200ボーモデム〕〔新品〕	¥24,800	¥18,900
MD-2400ボーモデム〕〔新品〕	¥49,800	¥38,500
SR-240AT〔2400ボーモデム〕〔新品〕	¥59,800	¥42,800
SR-120MC〔1200ボーカード型〕〔新品〕	¥27,800	¥21,500

ハードディスク

LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕	¥118,000	¥79,000
HD-202〔20MHDD〔I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥98,000	¥59,800
Little B〔緑20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥125,000	¥86,000
LHD-32HR〔ロジテック20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥158,000	¥113,000
CRC-HD2A〔リサーチ1/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥89,800	¥59,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールト イン アオヤマては皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間かはふけます 商品の到着をこ確認頂きその場て直接お支払い下さい 日・祭日の配送もOK 日付、時間の指定もお受けします(離島の方は代引てきませんのてこ了承下さい)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

こ都合に合わせてお支払い金額、回数を設定てきます 頭金なし月々3.000円より あとは係員にこ相談下さい お客様にひったりのコースをお選ひ致します 右のクレジットカートをお持ちの方 お支払いは1回払いてす お申し込みの際 1 カート名 2 会員No 3 有効期限をこ連絡下さい

カートてお申し込みの場合、販売価格か変わりますのてお電話にてお問い合せ下さい



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなこ予算て上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットてもお受けしておりますのて尚一層お徳てす 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはすてす

パソコンの注文
03-987-7771

御注文……どんどんお電話下さい!!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ?これは?といったご質問にも親切にお答致します。

パソコンの下取り・買取り
03-989-1171

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店か札幌店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～金曜日 10:00～21:30
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

40Mハードディスク

Little B4〔緑40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥188,000	¥127,000
ITH-540HS〔アイテック40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥188,000	¥115,000
CRC-HD4A〔リサーチ40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥129,000	¥90,000
LDS-5UV2〔ランド5'シングルドライフ〕〔新品〕	¥78,000	¥59,800
LDS-3VM2〔ランド3.5シングルドライフ〕〔新品〕	¥74,000	¥59,800
LDS-5EL〔ランドPC-286L用ドライフ〕〔新品〕	¥78,000	¥59,800
FDC-352Y〔アクセル3.5デュアルドライフ〕〔新品〕	¥74,800	¥49,800

SHARP

CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕	¥49,800	¥3,800
MZ-1500	¥89,800	¥18,000
CU-14AD〔4050, 0.31アナログディスフレー〕	¥84,800	¥48,000
CU-14BD〔4050, 0.42アナログディスフレー〕	¥64,800	¥39,800
CZ-830D〔2000, 4000, アナログディスフレー〕	¥98,000	¥58,000

X68000

CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥198,000
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥205,000
CZ601C〔X68000本体〕	¥319,000	¥220,000
CZ-611C〔X68000本体20MEハードディスク付〕	¥399,800	¥289,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスフレーテレビ〕	¥129,800	¥78,000
CZ-601D〔X68000 0.39ディスフレーテレビ〕	¥119,800	¥80,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスフレーテレビ〕	¥145,000	¥100,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ-600D〕	¥498,800	¥278,000
X68000セット〔CZ-601C+CZ-601D〕	¥488,800	¥298,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥9,200
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥89,800	¥10,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥27,800
CZ-820D〔X-1G用ディスフレーテレビ〕	¥79,800	¥29,800
CZ-820C〔X-1G Model 10本体〕	¥69,800	¥9,800
CZ-822C〔X-1G Model 30本体〕	¥118,000	¥39,800
CZ-830C〔X-1 Twin〕〔本体〕	¥99,800	¥54,800
CZ-870C〔X-1 TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥68,000
CZ-870D〔X-1 TurboIII〕〔ディスフレー〕	¥109,800	¥64,000
CZ-880D〔X-1 Turbo Z〕〔ディスフレー〕	¥109,800	¥68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥78,000
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥38,000	¥15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥24,800	¥13,800
CZ-502F〔5デュアルディスク〕	¥99,800	¥58,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕	¥49,800	¥25,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕〔新品限定品〕	¥499,800	¥29,800
CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライフ〕	¥29,800	¥20,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥23,800	¥16,800
CZ-80PK	¥123,800	¥19,000
CZ-8PC1〔24熱転写フリンター〕	¥69,800	¥37,800
CZ-8PC2〔24熱転写フリンター〕	¥69,800	¥39,800
MZ-1P17〔24熱転写漢字フリンター〕	¥79,800	¥37,000

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕	¥7,900	¥6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥11,000	¥8,600
PC-1360〔新品〕	¥29,800	¥19,800
PC-1360+CE-140P〔ホケコンセット〕〔新品〕	¥72,000	¥27,800
PC-1445〔ホケコン〕〔新品〕	¥24,800	¥8,000
PC-E 200〔新品〕	¥22,000	¥17,800
PC-E 500〔新品〕	¥28,800	¥24,800

FUJITSU

FM-NEW7	¥99,800	¥10,000
FM-77L2	¥193,000	¥32,000
FM-77AV2	¥158,000	¥48,000
DM-405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	¥69,300	¥36,800
AP-500FM〔10カラー熱転写フリンター〕〔限定品〕	¥67,800	¥59,800
VP-500FM〔10ドットフリンター〕〔限定品〕	¥95,000	¥62,000
FM-PR353A〔15ドットフリンター〕〔限定品〕	¥144,800	¥89,800

EPSON・ROLAND

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥172,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥248,000
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000	¥188,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥158,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	¥239,000
PC-286CD II〔0.31ドットピッチエプソンディスプレー〕	¥94,800	¥54,800
VP-1000〔15インチ24ドットフリンター〕	¥154,000	¥85,000
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥99,800	¥75,000

MSX

TH14G1〔2000文字アナログMSX使用可能ディスプレーテレビ〕	¥66,000	¥49,800
FS-FD-1〔MSX用35ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥44,800	¥34,800
FS-A1MK II〔ナショナルMSX2+ 128K〕〔新品〕	¥29,800	¥24,800
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	¥29,800	¥17,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2 3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥59,800	¥39,800
PHC-23〔MSX2 128K, 2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥32,800	¥24,800
HB-F1〔SONY MSX2 128K〕	¥32,800	¥17,800
HB-F1 II〔SONY, MSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800	¥23,800
HB-F1 DMK II〔SONY, MSX2 128K〕	¥49,800	¥39,800
アスキージョイスティックターボII〔新品〕	¥6,800	¥5,480

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…!そんな時でも大丈夫!ワールド イン アオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様には¥1,300の負担をお願いいたしております。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2FD・3.5"2FDシリーズ			
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	13,320
太平洋の嵐パワーキット	2FD	5,800	5,220
維新の嵐	2FD	9,800	8,820
維新の嵐サウンド付	2FD	12,300	11,070
ジンギスカン	2FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	2FD	12,300	11,070
A列車で行こう2	2FD	12,800	11,520
フライトトレーナー	2FD	9,800	8,820
囲碁2	2FD	14,800	13,320
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	7,920
麻雀武蔵	2FD	9,800	8,820
雀豪I	2FD	8,800	7,920
自己中心派	2FD	7,800	7,020
自己中心派2	2FD	7,800	7,020
麻雀悟空	2FD	6,800	6,120
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	7,020
エグザイルII	2FD	8,800	7,920
白夜物語	2FD	9,800	8,820
気まぐれオレンジロード	2FD	7,800	7,020
原宿アフターダーク	2FD	8,800	7,920
めぞん一刻完結編	2FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	2FD	9,800	8,820
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	7,020
カラテカ(空手)	2FD	6,800	6,120
トリトーン2	2FD	9,800	8,820
新九玉伝	2FD	8,800	7,920
キング・オブ・マジック	2FD	8,800	7,920
たんば	2FD	6,800	6,120
ウィザードリィIV	2FD	12,800	11,520
ティル・ナ・ノーグII	2FD	9,800	8,820
バーズティル	2FD	9,800	8,820
オールド・ヴィレッジストーリー	2FD	8,200	7,300
テトリス	2FD	6,800	6,120
シェヴァルトシルト	2FD	12,800	11,520
デス・フリンガー	2FD	9,800	8,820
四柱推命(占い)	2FD	9,800	8,820
○星占術(占い)	2FD	18,000	[redacted]
名監督II	2FD	9,800	8,820
やじうまペナントレース	2FD	7,800	7,020
信玄	2FD	7,800	7,020
★ポッキー	2FD	7,800	7,020
★美少女フォトグラフ	2FD	6,800	6,120
★美しき獲物V	2FD	4,000	3,600
★Genji(ゲンジ)	2FD	7,800	7,020
★天使たちの美奈子	2FD	7,800	7,020
★天使たちの番外2	2FD	7,800	7,020
5"2HD・3.5"2HDシリーズ			
アランティア	2HD	8,800	7,920
ザ・スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,520
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	8,820
ミッドガルツ	2HD	9,800	8,820
ベトナム1968	2HD	9,800	8,820
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	11,520
ロードス島戦記	2HD	9,800	8,820
バランス・オブ・パワー	2HD	12,800	11,520
フェラーリ・フォーミュラーワン	2HD	9,800	8,820
スーパー大戦略98	2HD	8,800	7,920
F16ファイティングファルコン2	2HD	9,800	[redacted]
アルビオン	2HD	8,800	8,820
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	7,020
サイオブレード	2HD	8,800	7,920
ハイドライド3(3月発売)	2HD	7,800	7,020
ねじ式	2HD	9,800	8,820
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,520
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,020
ディガンの魔石	2HD	10,000	9,000
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	7,920
プリントショップII	2HD	14,800	[redacted]
★媚少女NORIKO	2HD	7,800	7,020
★魔導士KUMIKO	2HD	7,800	7,020
★あっぷるくらぶI	2HD	3,800	6,420
★禁じられたデーター集①〜⑩	2HD	各3,000	2,700
★殺しのドレス2	2HD	6,800	6,120
★リップスティックアドベンチャー	2HD	6,800	6,120
★スターシップランデブー	2HD	8,800	7,920
★ペンション花の清里	2HD	7,800	7,020
5"2HDシリーズ			
スタークルーザー	5HD	7,800	7,020
Mr.プロ野球	5HD	9,800	8,820
第三帝国	5HD	7,800	7,020
寿限無(姓名判断)	5HD	9,800	8,820
★徳川興隆記	5HD	6,800	6,120
★いつみセンセーション	5HD	6,800	6,120
★Be!ガール	5HD	5,800	5,220
★コスモス・ハウス	5HD	8,800	7,920
★やりたい放題	5HD	5,800	5,220
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	7,020
★ときめきスポーツギャル	5HD	各5,800	5,220
死体置場で夕食を	5HD	9,800	8,820
ファースト・クィーン	5HD	8,800	7,920
5"2・3.5"2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	8,820
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオI	2DD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	2DD	3,800	3,420
★なぎさの館	2DD	7,800	7,020

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の全国版マークII	5FD	9,800	8,820
三国志	5FD	14,800	[redacted]
ジンギスカン	5FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	7,020
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,020
一石にかける青春(碁)	5FD	7,800	7,020
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,000
女性社員を活かす法	5FD	8,000	7,200
初めてのテーブルマナー	5FD	8,000	7,200
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,120
テトリス(パズル)	5FD	6,800	6,120
タビンチ(グラフィック)	5FD	6,800	6,120
女子大生交際図鑑	5FD	7,800	7,020
ザ・マン・アイ・ラブVA対	5FD	7,800	7,020
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,120
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,480
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
シャドウ・ハンター	5FD	6,800	6,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,020
キングスナイトSP	5FD	6,900	特5,870
扉を開けて	5FD	7,800	7,020
ビーチヘッドVA対	5FD	6,800	6,120
リバイバー	5FD	6,800	6,120
サイキックウォーマークII	5FD	8,800	7,920
カルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,020
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,120
★スカポン探検隊	5FD	6,800	6,120
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,120
★幻夢の城	5FD	6,800	特5,780
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,120
★カインドゥギャルズ	5FD	6,800	6,120
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,120
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,120
★学園物語	5FD	6,800	6,120
ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020
ヘルパー占い	5FD	8,000	7,200

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版SR	5FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝SR	5FD	9,800	8,820
信長の戦国群雄伝サウンド付SR	5FD	12,300	11,070
三国志SR	5FD	14,800	13,320
頃羽と劉邦SR	5FD	7,200	6,480
戦国大名SR	5FD	6,800	6,120
群雄争覇SR	5FD	6,800	6,120
天地を喰らうSR	5FD	6,800	6,120
スーパー大戦略SR	5FD	8,000	7,200
スーパー大戦略マップコレクSR	5FD	4,800	4,320
戦場の星SR	5FD	6,800	6,120
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,020
ハイデッカーSR	5FD	7,800	7,020
アクロジェットSR	5FD	6,800	6,120
F15ストライクイーグルSR	5FD	7,800	7,120
聖女帝国アマンザスSR	5FD	7,800	7,120
地球防衛軍SR	5FD	7,800	7,120
シュヴァルツシルトSR	5FD	12,800	11,520
第三帝国SR	5FD	6,800	6,120
ベトナム1968SR	5FD	9,800	8,820
バトルゴリラSR	5FD	7,800	7,020
ウォーニングSR	5FD	6,800	6,120
ライトニングバッカスSR	5FD	7,800	7,020
極道陣取りSR	5FD	6,800	6,120
ヘルツオークSR	5FD	6,800	6,120
コムサイトSR	5FD	6,800	6,120
やじうまペナントレースSR	5FD	7,800	7,020
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギブスSR	5FD	3,900	3,510
アルバトロス(ゴルフ)SR	5FD	8,800	7,920
雀豪ISR	5FD	8,800	7,920
華三眩(麻雀)SR	5FD	7,800	特6,630
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,120
今夜パワフルまあじゃんISR	5FD	7,800	7,020
パワフルまあじゃん2SR	5FD	7,800	7,020
麻雀悟空SR	5FD	6,800	6,120
ミュージアム3曲データ集SR	5FD	5,800	5,220
歌声人	5FD	9,800	8,820
ミュウジアムサウンドボード	5FD	12,600	11,520
坂田血風録(囲碁)SR	5FD	8,800	7,920
続坂田血風録SR	5FD	8,800	7,920
続々坂田血風録SR	5FD	8,800	7,920
サバッシュSR	5FD	7,800	7,020
アンジェラスSR	5FD	7,800	7,020
白夜物語SR	5FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言SR	5FD	9,800	8,820
原宿アフターダークSR	5FD	8,800	7,920
エグザイルSR	5FD	8,800	7,920
エグザイル2SR	5FD	8,800	7,920
ヴェイグスSR	5FD	7,800	7,020
スナッチャーSR	5FD	8,800	7,920
めぞん一刻完結編SR	5FD	7,800	7,020
ミッドガルツサイドASR	5FD	7,800	7,020
ミッドガルルサイドBSR	5FD	7,800	7,020
ホワッツマイケルSR	5FD	7,800	7,020
ウィザードリィIVSR	5FD	12,800	11,520
ディガンの魔石SR	5FD	10,000	9,000
時空の花嫁SR	5FD	8,800	7,920
ヴァルナSR	5FD	7,800	7,020
バーズティルSR	5FD	9,800	8,820
どろろSR	5FD	7,800	7,020
シャティSR	5FD	8,800	7,920
サイオブレードSR	5FD	8,800	7,920
アドヴァンストファンタジアンSR	5FD	7,800	7,020
新九玉伝SR	5FD	8,800	7,920
ディアブロSR	5FD	6,800	6,120
水滸伝SR	5FD	9,800	8,820
水滸伝SRサウンド付	5FD	12,300	11,070
オールド・ヴィレッジストーリー	5FD	8,200	7,380
バーニンク・ポイントSR	5FD	8,600	7,740
トラゴンSR	5FD	6,800	6,120
自己中心派3SR	5FD	6,800	6,120
バブルガム・クライシスSR	5FD	7,800	7,020
ラストターゲットSR	5FD	7,800	7,020
アメリカンサクセスSR	5FD	6,800	6,120
殺人は手紙にのって	5FD	7,800	7,020
マスターオブモンスターSR	5FD	8,000	7,200
ラストハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,020
ゼリアードSR	5FD	7,500	6,750
ハイドライド3SR	5FD	7,800	7,020
イース2SR	5FD	7,800	7,020
気まぐれオレンジロードSR	5FD	7,800	7,020
アッシュSR	5FD	7,800	7,020
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,020
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,020
デリンジャーSR	5FD	8,800	7,920
ネクロポリスSR	5FD	7,800	7,020
アフター(グラフィックツール)SR	5FD	12,800	11,520
英和辞典88	5FD	14,800	13,320
★いつみセンセーションSR	5FD	6,800	1,620
★ペンション花の清里SR	5FD	7,800	7,020
★ドッキン美奈子先生SR	5FD	7,800	7,020
★あっぷるくらぶISR	5FD	4,800	4,320
★あっぷるくらぶ2SR	5FD	4,800	4,320
★あっぷるくらぶデータ集①〜⑩SR	5FD	各1,500	1,350
★徳川興隆記SR	5FD	6,800	6,120
★サルベージョンSR	5FD	7,800	7,020
★やりたい放題SR	5FD	5,800	5,220
★リップスティック・アドベンチャーSR	5FD	6,800	6,120
★Genji(ゲンジ)SR	5FD	7,800	7,020
★ビリヤードきゃびSR	5FD	7,800	7,020
★ギャルウォーズSR	5FD	6,800	6,120
★スターシップランデブSR	5FD	8,800	7,920
★ちょっと名探偵SR	5FD	6,800	6,120
★ときめきギャルSR	5FD	7,800	7,020
★ときめきギャルII〜IIISR	5FD	各5,800	5,220
★天使たちの美奈子SR	5FD	7,800	7,020
★天使たち番外2SR	5FD	7,800	7,020
★ファイブ・ギャルコネクションSR	5FD	5,800	5,220
★なぎさの館SR	5FD	7,800	7,020
★フォトクラブSR	5FD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6,800	6,120
★ゴリンピックSR	5FD	4,800	4,320
★魔浄理子SR	5FD	8,800	7,920
★美しき獲物VSR	5FD	4,000	3,600
★コスモスハウスSR	5FD	8,800	7,920
★韋駄天いかせ男SR	5FD	6,800	6,120
★小森愛どきどきラリーSR	5FD	7,800	7,020
★堕天使MAMISR	5FD	7,800	7,020
★媚少女NORIKOSR	5FD	7,800	7,020
★魔導士KUMIKOSR	5FD	7,800	7,020
★東京女子高制服図鑑SR	5FD	7,800	7,020
★カオスエンジェルSR	5FD	7,800	7,020
★ポッキー	5FD	7,800	7,020
★殺しのドレス2SR	5FD	6,800	6,120
★麻生潔のセクシーパズルSR	5FD	7,800	7,020
★かわいさとみ仲良くして	5FD	7,800	7,020
SR・NRシリーズ			
大戦略88SR	5FD	7,800	7,020
ミュウジアムSR	5FD	9,800	8,820
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,320
Mr.プロ野球SR	5FD	9,800	8,820
ファンタジー3SR	5FD	9,800	8,820
ウルティマIVSR	5FD	9,800	8,820
ウルティマISR	5FD	6,800	6,120
ウルティマIISR	5FD	7,800	7,020
マイト&マジックSR	5FD	9,800	8,820
マイト&マジックIISR	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンSR	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンユーテリティSR	5FD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオISR	5FD	3,800	3,420
戦国ソーサリアンSR	5FD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアンSR	5FD	3,800	3,420
ザナドウSR	5FD	7,800	7,020
ゴナドウシナリオIISR	5FD	5,800	5,220
ハトルゴリラSR	5FD	7,800	7,020
アートオブウォーSR	5FD	8,800	7,920
かわいそう物語SR	5FD	7,800	7,020
新玉取物語SR	5FD	9,000	
第4のユニットSR	5FD	6,800	6,120
T.D.FSR	5FD	6,500	5,850
クリムゾンSR	5FD	7,800	7,020
リトルコンピューターSR	5FD	6,800	6,120
サイキックウォーSR	5FD	8,800	7,920
★悪女伝説II	5FD	6,800	6,120
★ふぇありてぃるSR	5FD	7,800	7,020
★ほっとミルクSR	5FD	7,800	7,020
VAシリーズ			
ソーサリアン	5HD	9,800	8,920
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオI	5HD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	5HD	3,800	3,420
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,320
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,220
太平洋の嵐	5HD	12,800	11,520
英雄ナポレオン	5HD	9,800	8,920
ウルティマIV	5HD	9,800	8,920
ウリティマI	5HD	6,800	6,120
マイト&マジック	5HD	9,800	8,920
マイト&マジックII	5HD	9,800	8,920
ファミリースタジアムペナント	5HD	6,800	6,120
上海	5HD	6,500	5,850
維新の嵐	5HD	9,800	8,920
維新の嵐サウンド付	5HD	12,300	11,070
フライトインハワイ	5HD	7,800	7,020
かわいそう物語	5HD	7,800	7,020
テトリス	5HD	6,800	6,120
Rタイプ	5HD	7,800	7,020

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
FM-7/NEW7シリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,820
大戦略FM	5FD	6,800	6,120
ミュージアム3	5FD	9,800	8,820
自己中心派	5FD	6,800	6,120
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,120
白夜物語	5FD	7,800	7,020
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,020
A列車で行こう	5FD	7,800	7,020
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
覇邪の封印	5FD	8,800	7,920
イース	5FD	7,800	7,020
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,750
棋太平(将棋)	5FD	6,500	5,850
アルバトロス(ゴルフ)	5FD	8,800	7,920
妖姫伝	5FD	6,800	6,120
照魔鏡伝	5FD	6,800	6,120
第4のユニット	5FD	6,800	6,120
雀ボール	5FD	5,800	5,220
棋太平	5FD	6,500	5,850
★くりいむレモン	5FD	7,800	7,020
★学園物語	5FD	6,800	6,120
★ポップレモン	5FD	7,800	7,020
★メロンソーダ	5FD	6,800	6,120
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,120
★美少女写館スタジオ	5FD	3,800	3,420
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,520
FM-77/AVシリーズ			
三国志	3FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	3FD	9,800	8,820
大戦略FM	3FD	6,800	6,120
A列車で行こう	3FD	7,800	7,020
自己中心派	3FD	6,800	6,120
棋太平(将棋)	3FD	6,500	5,850
ミュージアム3	3FD	9,800	8,820
白夜物語	3FD	7,800	7,020
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,020
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,020
殺意の口吻	3FD	5,800	5,220
めぞん一刻	3FD	6,800	6,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,000
ウィングマン2	3FD	6,800	6,120
第4のユニット	3FD	6,800	6,120
第4のユニット2	3FD	7,600	6,840
アルバトロス(ゴルフ)	3FD	8,800	7,920
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	4,050
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,750
T.D.F	3FD	6,800	6,120
リバース	3FD	7,800	7,020
リバイバー	3FD	6,800	6,120
ラビリンス	3FD	7,800	7,020
覇邪の封印	3FD	8,800	7,920
1942	3FD	6,800	6,120
戦場の狼	3FD	6,800	6,120
魔界村	3FD	6,800	6,120
ウィザードリィI	3FD	9,800	8,820
ウィザードリィ2	3FD	9,800	8,820
ウィザードリィ3	3FD	9,800	8,820
サイキックウォー	3FD	8,800	7,920
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,110
レリクス	3FD	7,200	6,480
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,020
イース	3FD	7,800	7,020
ザナドウ	3FD	7,800	7,020
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,220
ウルティマIV	3FD	11,800	10,620
ファンタジー2	3FD	9,800	8,820
ラスベガス	3FD	6,800	6,120
ヴァリス	3FD	7,800	7,020
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,120
ポイント×占領作戦	3FD	6,800	6,120
妖姫伝	3FD	6,800	6,120
太陽の神殿	3FD	7,800	7,020
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,020
ハイドライド2	3FD	6,800	6,120
ダビンチ(グラフィック)	3FD	6,800	6,120
カリグラフ(グラフィック)	3FD	10,000	9,000
パターンエディータ	3FD	7,000	6,300
ソリテリアロイヤル	3FD	6,800	6,120
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	7,020
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,120
★ラブチェイサー	3FD	6,800	6,120
★アマゾネスの秘宝	3FD	7,800	7,020
★学園物語	3FD	6,800	6,120
★くりいむレモン	3FD	7,800	7,020
★天女伝説	3FD	7,800	7,020
★Genji(ゲンジ)	3FD	7,800	7,020
★ハードクラフィック集	3FD	5,800	5,220
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,020
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,120
★メロンソーダ	3FD	6,800	6,120
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,420
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,420
ウィザードリィIV	3FD	12,800	11,520
ミュージアム3曲データー集	3FD	5,800	5,220
FM-77AVシリーズ			
三国志AV	3FD	14,800	13,320
ジンギスカンAV	3FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付AV	3FD	12,300	11,070
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	8,820
億万長者AV	3FD	9,800	8,820
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギブスAV	3FD	3,900	3,510
麻雀狂時代SPAV	3FD	6,800	6,120
麻雀悟空AV	3FD	6,800	6,120
テトリスAV	3FD	6,800	6,120
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,200
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	13,320
アートクリエータマウス付AV	3FD	22,000	19,800
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	8,820
サイオブレードAV	3FD	8,800	7,920
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	7,020
怨霊戦記AV	3FD	9,800	8,820
アークティックAV	3FD	5,800	5,220
リターン・オブイシターAV	3FD	6,800	6,120
アメリカン・サクセスAV	3FD	6,800	6,120
イースAV	3FD	7,800	7,020
イースIIAV	3FD	7,800	7,020
アークスAV	3FD	9,800	8,820
ガンターラーAV	3FD	7,800	7,020
ジーザスAV	3FD	7,800	7,020
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	5,400
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,750
ディーヴァAV	3FD	7,800	7,020
九玉伝AV	3FD	7,800	7,020
アムノークAV	3FD	6,800	6,120
ファンタジーIIIAV	3FD	9,800	8,820
アルゴーAV	3FD	7,500	6,750
ハウメニロボットAV	3FD	7,800	7,020
ティプフォーレストAV	3FD	7,800	7,020
ドームAV	3FD	9,800	8,820
ヤシャAV	3FD	7,800	7,020
デスフォースAV	3FD	7,800	7,020
リバイバーAV	3FD	6,800	6,120
ロストパワーAV	3FD	7,800	7,020
ゴルコスAV	3FD	7,800	7,020
ルーインAV	3FD	7,800	7,020
シルフィードAV	3FD	6,800	6,120
たんばAV	3FD	6,800	6,120
ワールドゴルフIIAV	3FD	7,800	7,020
★徳川興隆記AV	3FD	6,800	6,120
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	7,020
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	7,020
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	6,120
★やりたい放題AV	3FD	5,800	6,220
★いけない体験告白AV	3FD	4,800	4,320
★おさな妻奮戦記AV	3FD	4,000	3,600
★美しき獲物IVAV	3FD	4,000	3,600
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	6,120
★シンデレラペルデューAV	3FD	6,800	6,120
★ドナAV	3FD	7,800	7,020
マイト&マジック2	3FD	9,800	8,820
★美しき獲物VAV	3FD	4,000	3,600

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,320
信長の野望全国版	5FD	9,800	8,920
ジンギスカン	5FD	8,900	8,920
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
天地を喰らう	5FD	6,800	6,120
極道陣取り	5FD	6,800	6,120
エルスリード	5FD	7,200	6,480
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,020
ハイデッカー	5FD	7,800	7,020
ガイフレーム	5FD	7,800	7,020
自己中心派	5FD	6,800	6,120
自己中心派2	5FD	6,800	6,120
麻雀悟空	5FD	6,800	6,120
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	6,120
ネギ麻雀	5FD	6,800	6,120
テトリス	5FD	6,800	6,120
たんば	5FD	6,800	6,120
お嬢様くらぶ(トランプ)	5FD	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,020
殺意の口吻	5FD	5,800	5,220
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,020
白夜物語	5FD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	5FD	9,800	8,920
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,020
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,020
ドーム	5FD	9,800	8,920
抜忍伝説	5FD	9,800	8,920
うる星やつら	5FD	6,800	6,120
女神転生	5FD	7,800	特6,630
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,120
ウルティマIV	5FD	9,800	8,920
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,920
マイト&マジック	5FD	9,800	8,920
マイト&マジック2	5FD	9,800	8,920
ハイドライト3	5FD	7,800	7,020
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	7,020
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,020
ハーレッシュ	5FD	7,800	7,020
ウィザードリィV	5FD	12,800	11,520
ロードウォー2000	5FD	9,800	8,920
イシュラル	5FD	6,200	5,850
ディアブロ	5FD	6,800	6,120
覇邪の封印	5FD	8,800	7,920
シャドウハンター	5FD	6,800	6,120
第4のユニット	5FD	7,600	6,840
第4のユニット2	5FD	7,600	6,840
上海	5FD	6,500	5,850
サナドウ	5FD	7,800	7,020
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,220
アルゴー	5FD	7,500	6,750
九玉伝	5FD	7,800	7,020
ストーム	5FD	7,800	7,020
イース	5FD	7,800	7,020
ユーフォリィー	5FD	6,800	6,120
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,020
トラゴンバスター	5FD	6,200	5,580
T.D.F.	5FD	6,800	6,120
スペースハリア	5FD	7,800	7,020
ミュール	5FD	7,800	7,020
マース	5FD	6,200	5,580
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,020
★徳川興隆記	5FD	6,800	6,120
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	7,020

SOFT ARDEN

★なぎさの館	5FD	7,800	7,020
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,020
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	6,120
★美しき獲物IV	5FD	4,000	3,600
★美しき獲物V	5FD	4,000	3,600
★リトルバンパイア	5FD	6,800	6,120
★やりたい放題	5FD	5,800	5,220
★いけない体験告白集	5FD	4,800	4,320
★雑学オリンピック	5FD	6,800	6,120
★おさな妻奮戦記	5FD	4,000	3,600
★美少女はチェックが好き	5FD	5,800	5,220
★いろはにほへと	5FD	6,800	6,120
★シンデレラペルデュー	5FD	6,800	6,120
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,220
★学園物語	5FD	6,800	6,120
★ポップレモン	5FD	7,800	7,020
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,420
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,420
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,120
★天女伝説	5FD	7,800	7,020
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,520
★フォトクラブ	5FD	6,800	6,120
★カインドゥギャルズ	5FD	6,800	6,120
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,120

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	5FD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,070
三国志	5FD	14,800	13,320
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,200
スーパー大戦略マップコレクション	5FD	4,800	4,320
ソーサリアン	5FD	9,800	8,820
ソーサリアンユーテリティ	5FD	3,800	3,420
ソーサリアン追加シナリオ I	5FD	3,800	3,420
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,420
ピラミッドソーサリアン	5FD	3,800	3,420
イース2	5FD	7,800	7,020
スタークルーザー	5FD	7,800	7,020
アークスティック	5FD	5,800	5,220
アークス	5FD	9,800	8,820
リターンオフイシター	5FD	6,800	6,120
マスターオフモンスター	5FD	8,000	7,200
エクサイル	5FD	8,800	7,920
エクサイル2	5FD	8,800	7,920
サイオブレード	5FD	8,800	7,920
新九玉伝	5FD	8,800	7,920
マイト&マジック	5FD	9,800	8,820
マイト&マジック2	5FD	9,800	8,820
ウルティマI	5FD	6,800	6,120
ウルティマII	5FD	7,800	7,020
リバイバー	5FD	6,800	6,120
ファンタジーIII	5FD	9,800	8,820
ロードウォー2000	5FD	9,800	8,820
A列車で行こう	5FD	7,800	7,020
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,920
プロ野球養成ギブス	5FD	3,900	3,510
今夜もパワフルまあじゃん	5FD	7,800	7,020
パワフルまあじゃん2	5FD	7,800	7,020
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,480
ワールドゴルフII	5FD	7,800	7,020
ジーザス	5FD	7,800	7,020
ガンダーラ	5FD	7,800	7,020
ゼリアード	5FD	7,500	6,750
アルカノイド	5FD	6,800	6,120
ハウメニロボット	5FD	7,800	7,020
アルギースの翼	5FD	7,800	7,020
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,020
地球防衛軍	5FD	7,800	7,020
ルクソール	5FD	7,800	7,020
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,020
カリオストロの城	5FD	7,800	7,020
トリトーン2	5FD	9,800	8,820
JETターボターミナル	5FD	9,800	8,820
★不思議の壁	5FD	7,800	7,020
★Genji (ゲンジ).	5FD	7,800	7,020

★夢少女さやか	5FD	6,800	6,120
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,020
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,020

X-68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略68K	2HD	8,800	7,920
太平洋の嵐DX	2HD	14,800	13,320
信長の野望全国版	2HD	9,800	8,820
億万長者	2HD	9,800	8,820
A列車で行こうII	2HD	12,800	11,520
麻雀悟空	2HD	7,800	7,020
麻雀狂時代スペシャル	2HD	7,800	7,020
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,020
上海	2HD	6,500	5,850
雀豪!	2HD	9,800	8,820
テトリス (パズル)	2HD	6,800	6,120
スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,520
末フェラーリーフォミラワン	2HD	9,800	8,820
T.D.F.	2HD	6,800	6,120
たんば	2HD	7,800	7,020
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,120
ドラゴンスピリット	2HD	8,800	7,020
熱血高校ドッジボール	2HD	7,800	特6,800
沙羅曼蛇(サラマンダ)	2HD	8,800	特7,500
マイト&マジック	2HD	9,800	8,820
ツインビー	2HD	7,800	特4,500
アルカノイド	2HD	7,800	7,020
フルスロットル	2HD	8,800	7,920
ウルティマIV	2HD	9,800	8,820
サンダーフォースII	2HD	9,800	8,820
ファンタジーIII	2HD	9,800	8,820
リターンオフイシター	2HD	7,800	7,020
トリトーン2	2HD	9,800	8,820
桃太郎伝説	2HD	9,800	8,820
源平討魔伝	2HD	7,800	7,020
Rタイプ	2HD	7,800	7,020
アークティック	2HD	5,800	5,220
スタークルーザー	2HD	7,800	7,020
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,120
デスブリンガー	2HD	9,800	8,820
ガルフォース怒濤カオス	2HD	7,800	7,020
ラストハルマゲドン	2HD	9,800	8,820
クルージュ	2HD	8,800	7,920
グラント・マスター	2HD	9,800	8,820
トーム	2HD	9,800	8,820
琥珀色の遺言	2HD	9,800	8,820
魔神宮	2HD	9,800	8,820
殺意の口吻	2HD	5,800	5,220
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,020
ソフトでハードな物語	2HD	7,800	7,020
ソフトでハードな物語2	2HD	7,800	7,020
百夜物語	2HD	9,800	8,820
道化師殺人事件	2HD	7,800	7,020
めぞん一刻完結編	2HD	9,800	8,820
マーダークラブDX(旧・殺人倶楽部)	2HD	7,800	7,020
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	8,820
ウォーニング	2HD	7,800	7,020
カサブランカに愛を	2HD	7,800	7,020
アークス①	2HD	9,800	8,820
ザ・マン・アイ・ラブ②	2HD	7,800	7,020
キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,520
イージグラフィック	2HD	14,800	13,320
サンウドPRO68K	2HD	15,800	特13,300
ZSスタッフPRO68K	2HD	58,000	特47,800
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	特15,900
たーみのる	2HD	12,800	特10,880
★花札放浪記	2HD	6,800	6,120
★不思議の壁	2HD	7,800	7,020
★シンデレラペルデュー	2HD	6,800	6,120
★サルベーション	2HD	7,800	7,020
★いろはにほへと	2HD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれい	2HD	6,800	6,120
★女子高生おさな妻	2HD	4,000	3,600
★セーラー服いけない体験①〜③	2HD	各4,800	4,320
★東京女子高制服図鑑	2HD	7,800	7,020
★やりたい放題	2HD	5,800	5,220
★徳川興隆記	2HD	6,800	6,120
★いつみセンセーション	2HD	6,800	6,120
パワーリーグ	2HD	7,800	7,020
ボスコニアン	2HD	6,800	6,120
三国志	2HD	14,800	13,320
ジンギスカン	2HD	9,800	8,820
ジンギスカン・サウンド付	2HD	12,300	11,070
★ダブルビジョン	2HD	5,800	5,220
★口説き方教えます	2HD	6,800	6,120
★カインドゥギャルズ	2HD	6,800	6,120
フルスロットル+JOYハンドル	2HD	28,600	24,000

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
ジンギスカン	ROM	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,070
三国志	ROM	14,800	13,320
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,820
大戦略	ROM	7,800	7,020
スーパー大戦略	ROM	8,800	7,920
F15ストライクイーグル	ROM	5,800	5,220
アクロジェット	ROM	5,800	5,220
フライトシュミレーター魚雷攻撃	ROM	5,800	5,220
棋聖 (将棋)	ROM	6,800	6,120
谷川の将棋指南2	ROM	5,500	4,950
阿佐田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	5,120
実戦麻雀	ROM	6,800	6,120
麻雀悟空	ROM	6,800	6,120
ケンペレン・チェス	ROM	5,500	4,950
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,920
ザ・プロ野球激突ペナント	ROM	5,800	5,220
ハードボール (野球)	ROM	5,800	5,220
センターコート	ROM	6,800	6,120
アウトラン	ROM	6,800	6,120
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,220
ファミリー・ボクシング	ROM	5,800	5,220
ザ・ゴルフ	ROM	6,800	6,120
めぞん一刻	ROM	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	7,020
うる星やつら	ROM	7,800	7,020
殺人倶楽部	ROM	7,800	7,020
アルギースの翼	ROM	7,800	7,020
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,220
ハイドライド3	ROM	7,800	7,020
イシターの復活	ROM	6,800	6,120
ゼビウス・フォーラウト伝説	ROM	6,800	6,120
ドラゴンスレーヤーIV	ROM	6,800	6,120
ヤシャ	ROM	7,800	7,020
ドラゴンクエストII	ROM	6,800	6,120
パイの魔術師	ROM	9,800	8,820
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,760
日本語MSX-ライト2	ROM	24,800	22,320
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	31,320
幽霊君	ROM	6,800	6,120
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,220
アルギースの翼	ROM	7,800	6,020
ウィザードリィIV	ROM	12,800	11,520
FDシリーズ			
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,920
三国志	2DD	12,800	11,520
ジンギスカン	2DD	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	2DD	12,300	11,070
大戦略	2DD	7,800	7,020
大戦略MSXマップ集	2DD	3,000	2,700
ベトナム1968	2DD	7,800	7,020
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	5,220
抜忍伝説	2DD	9,800	8,820
ワールドゴルフII	2DD	7,800	7,020
メンバーシップゴルフII	2DD	6,800	6,120
プレイボールII	2DD	6,800	6,120
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,120
一石にかける青春	2DD	7,800	7,020
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	6,120
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	6,120
今夜パワフルまあじゃん2	2DD	7,800	7,020
テトリス	2DD	6,800	6,120
グレイテストドライバー	2DD	7,800	7,020
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	7,020
マスターオブ・モンスター	2DD	6,800	6,120
ぺんぎんくんウォーズ2	2DD	6,800	6,120
イースII	2DD	7,800	7,020
サイキックウォー	2DD	8,800	7,920
あかんべドラゴン	2DD	5,800	5,220
ウルティマI	2DD	6,800	6,120
ウルティマII	2DD	7,800	7,020
ウルテマIV	2DD	11,800	10,620
マイト&マジック	2DD	9,800	8,820
激走ニャンクル	2DD	6,800	6,120
クリムゾン	2DD	6,800	6,120
ヨトゥーン	2DD	7,800	7,020
ハイデッカー	2DD	7,800	7,020
ファンタジー	2DD	9,800	8,820
ファンタジーII	2DD	9,800	8,820
アークス	2DD	9,800	8,820
ガリバー大冒険	2DD	6,800	6,120
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	7,020
ハイデッカー	2DD	7,800	7,020
アルギースの翼	2DD	7,800	7,020
エグザイル	2DD	8,800	7,920
エグザイル2	2DD	8,800	7,920
ウィングマンスペシャル	2DD	7,800	7,020
魔神宮	2DD	7,800	7,020
怨霊戦記	2DD	8,800	7,920
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,020
琥珀色の遺言	2DD	9,800	8,820
白夜物語	2DD	7,800	7,020
刑事大打撃	2DD	6,800	6,120
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	7,120
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,120
デリンジャー	2DD	8,800	7,920
クインプル	2DD	5,800	5,220
第4のユニット2	2DD	7,600	6,840
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	7,020
マッハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,020
カサブランカに愛を	2DD	7,200	6,480
首斬り館	2DD	8,800	7,920
サイオブレード	2DD	8,800	7,920
スナッチャー	2DD	9,800	8,820
シャトウ・ハンター	2DD	6,800	6,120
暗黒神話ヤマトタケル	2DD	6,800	6,120
原宿アフター・ダーク	2DD	8,800	7,920
バランス・オブ・パワー	2DD	12,800	11,520
私鉄沿線殺人事件	2DD	8,800	79,200
中華大仙	2DD	6,800	6,120
V・ストル・ファイター	2DD	7,800	7,020
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	6,120
サイコ・ワールド	2DD	6,800	6,120
魔王ゴルベリアス	2DD	7,800	7,020
新九玉伝	2DD	7,800	7,020
死霊戦線2	2DD	7,800	7,020
トリトーン2	2DD	9,800	8,820
トーム	2DD	9,800	8,820
フィードバック	2DD	6,800	6,120
極道陣取	2DD	6,800	6,120
占いセンセーション	2DD	4,800	4,320
たんば	2DD	6,800	6,120
コナミゲームコレクション①〜④	2DD	各4,800	各4,320
ピクセル3	2DD	6,800	6,120
ハルノート	2DD	29,800	26,820
写夢猫 (ビデオ編集)	2DD	29,800	26,820
文名人 (ワープロ)	2DD	19,800	17,820
Gカート	2DD	12,800	11,520
ダビンチ	2DD	7,300	6,570
ガバン	2DD	9,800	8,820
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	7,020
★Be!ガール	2DD	5,800	5,220
★ギャルナンパ大作戦	2DD	6,800	6,120
★学園戦記	2DD	6,800	6,120
★ダブルビジョン	2DD	5,800	5,220
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,120
★カインドゥギャルズ	2DD	6,800	6,120
★学園物語	2DD	6,800	6,120
★ドッキン美奈子先生	2DD	7,800	7,020
★スポーツギャル	2DD	7,800	7,020
★スポーツギャルII	2DD	5,800	5,220
★スポーツギャルIII	2DD	5,800	5,220
★ペンション花の清里	2DD	7,800	7,020
★ロリータ姫絵日記	2DD	5,800	5,220
★メロンソーダー	2DD	6,800	6,120
★いろはにほへと	2DD	6,800	6,120
★雑学オリンピック	2DD	6,800	6,120
★セーラー服体験告白①〜③	2DD	4,800	4,320
★シンデレラペルデュー	2DD	6,800	6,120
★美しき獲物IV・V	2DD	4,000	3,600
★ブロックターミネータ	2DD	6,800	6,120
★丁半勝負	2DD	6,800	6,120
★リトルバンパイア	2DD	6,800	6,120
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	6,120
★不思議の壁	2DD	7,800	7,020
★ソープランドストーリー	2DD	6,800	6,120
★ちょっと名探偵	2DD	6,800	6,120
★アマゾネスの秘宝	2DD	7,800	7,020
★なぎさの館	2DD	7,800	7,020
★スターシップランデブー	2DD	7,800	7,020
★カオスエンジェル	2DD	7,800	7,020
★少女遊技	2DD	7,800	7,020
★徳川興隆気	2DD	6,800	6,120
★やりたい放題	2DD	5,800	5,220
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,020
雀豪!	2DD	7,800	7,020
アンジェラス	2DD	8,200	7,380
アメリカン・サクセス	2DD	6,800	6,120
Cカルク	2DD	14,800	13,320
ディスクステーション2号	2DD	1,980	1,790
★フォトクラブ	2DD	6,800	6,120
★天使の美奈子番外	2DD	7,800	7,020
MSX2専シリーズ			
F1スピリット3Dスペシャル	2DD	6,800	6,120
レイドック2	2DD	6,800	6,120

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ゴーファーの野望	ROM	5,800	5,220
三つ目がとおる	ROM	7,800	7,020
FMパック	ROM	7,800	7,020
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,520
シンセサウルス	ROM	6,800	6,120
三国志	ROM	12,800	11,520
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,820
ジンギスカン	ROM	9,800	8,820
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,070
将軍	ROM	7,800	7,020
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,320
F1スピリット	ROM	5,800	5,220
スペースシャトル	ROM	4,900	4,410
サイキックウォー	ROM	7,800	7,020
サナドウ	ROM	7,800	7,020
ハイドライド3	ROM	7,800	7,020
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,120
パロディウス	ROM	5,800	5,220
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	¥4,770
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,220
Rタイプ	ROM	7,300	6,570
ロボレス2000	ROM	5,800	4,770
ハングオン	ROM	4,900	4,410
戦場の狼	ROM	5,800	4,770
女神転生	ROM	6,800	6,120
マース	ROM	6,800	6,120
スクーター	ROM	4,900	4,410
モンスタースフェア	ROM	4,800	4,320
ヴァリス	ROM	6,800	6,120
グランプリライダー	ROM	5,800	5,220
シャロム	ROM	5,980	5,380
自己中心派	ROM	6,800	6,120
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,220
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,220
MSA英和辞典	ROM	7,800	7,020
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,410
ウィングマン	ROM	5,800	5,220

★印はアダルト版

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ 52D	10枚入	8,500	1,180
データライフ 52HD	〃	17,000	1,400
フジ 52D	〃	8,000	1,380
フジ 3.5 2HD	〃	28,000	6,000
マクセル 52D	〃	8,000	1,280
マクセル 52HD	〃	18,000	1,480
マクセル 3.5 2HD	〃	28,000	6,000
データライフ 3.5 2D	〃	24,000	4,800
データライフ 3.5 2DD	〃	28,000	5,800
データライフ 3.5 2HD	〃	28,000	5,700

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1周辺機器			
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23,800	19,900
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-23 サウンドボードII		39,800	33,800
PC-8801-24 サウンドボードII		39,800	31,500
ジョイスティックXE-1PRO		9,500	7,800
▶X68000・MSX・MSX2・MSX2+専用			
アスキースティックXターボ		6,800	5,780

SOFT ADEN Ikebukuro Shop

ソフトアーデン池袋

営業時間 月〜土 11:00〜18:00
日・祭日 10:30〜18:00

ショールームとお電話のお問い合せ時間・営業日が異なります。

2月のお休み/2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・24日(金)
3月のお休み/2日(木)・9日(木)・16日(木)

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

お楽しみチケット、今月もご期待に答えてサービス。　お得な郵便振替口座 東京5-19010
最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6〜10日位でお届けします
④売切れになった商品の再生産には1〜3ヶ月位かかる場合があります
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information	
8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

本体機種　2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

氏名

商品名　割引金額

御住所 〒

TEL ( )

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円

郵送料

合計金額

03(989)1121

定休日:木・土・日　郵送料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
営業時間:月〜金、10:30—17:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先:〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります

全国通信販売OK！ 月々3,000円よりクレジットOK！ 下取・買取大歓迎！ お電話にて！

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

これからはゲームだ!!

特報！メガドライブ在庫あります。東京03(463)4455(代)

安さがなにより 中古コーナー

MSX パソコン	MSX2 パソコン	MSX2 (3.5" FDD内蔵) パソコン	MSXシリーズ用 カラーディスプレイ
¥5,800より	¥18,000より	¥35,000より	¥25,000より

特選中古リスト

注文番号		商品名	定価(円)	特価(円)
BZ-C1	NEC	PC88VA	298,000	145,000より
BZ-C2		PC8801MA	198,000	95,000より
BZ-C3		PC8801MH	208,000	89,800より
BZ-C4		PC8801MKII MR	238,000	79,800より
BZ-C5		PC8801FA	168,000	95,000より
BZ-C6		PC8801FH30	168,000	84,000より
BZ-C7		PC8801MKII FR30	178,000	79,800より
BZ-C8		PC8801MKII SR30	258,000	79,800より
BZ-C9		PC8801MKII 30	278,000	45,000より
BZ-C10		PC-Engine	29,800	16,800
BZ-C11	シャープ	CZ830C(X1twin)	99,800	62,800
BZ-C12		CZ822C(X1G30)	118,000	45,000
BZ-C13	富士通	FM77-AV40	富士通フェア実施中！特価はお電話にて！	
BZ-C14		FM77-AV20-2		
BZ-C15		FM77-AV2		
BZ-C16		FM77-AV1		
BZ-C17		FM77-L2		
BZ-C18		FM77-D2		
BZ-C19		FM77-D1		
BZ-C20	任天堂	ファミリーコンピュータ	14,800	6,800
BZ-C21	SEGA	マスターシステム	16,800	9,400
BZ-C22		マークIII	15,000	5,800
BZ-C23	サンヨー	PHC-23〔WAVY23〕(MSX2)	32,800	15,800
BZ-C24	ソニー	HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	39,800
BZ-C25		HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
BZ-C26		HB-F1II(MSX2)	29,800	20,800
BZ-C27		HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	32,800
BZ-C28	パナソニック	FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
BZ-C29		FS-A1MkII(MSX2)	29,800	20,800
BZ-C30		FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	34,800より
BZ-C31	三菱	ML-TS2(MSX2)(モデム内蔵、電話機付)	75,000	39,800
BZ-C32	任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
BZ-C33	各社	倍速機能つきレコーダー	——	7,800より
BZ-C34		パソコンデーターレコーダー	——	4,800より
BZ-C35		4000文字カラー(アナログ、デジタル)	——	35,000より
BZ-C36		2000文字カラー	——	19,000より
BZ-C37		1000文字カラー	——	14,000より
BZ-C38	ソニー	GB-7S(グラフィックボール＋EDDYII)	——	19,800
BZ-C39	キヤノン	VM-300(MSX300ボーモデム)	——	9,800
BZ-C40	日本テレネット	NT-300(1200ボーモデム)	——	12,800
BZ-C41	各社	G3規格FAX	——	50,000より
BZ-C42	ビクター	BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	99,800
BZ-C43	クラウン	CD-300(CDラジオカセット)(新品)	——	29,800
BZ-C44	オムディックス	6インチカラーTV(FM/AMラジオ付)	59,800	25,000

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申込み下さい。
その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

新しもの好きの新品コーナー

注文番号 BZ-C45 SONY MSX2+ HB-F1XDJ
定価 ¥69,800
ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき
大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 BZ-C46 Panasonic FS-A1WX MSX2+
定価 ¥69,800
お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵
大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
15回	¥5,376	¥4,400
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 BZ-C47 SANYO MSX2+ WAVY70FD (PHC-70FD)
定価 ¥64,800
大特価 ¥49,800
3.5" FDD内蔵 FM音源内蔵 自然画対応

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 BZ-C48 NEC PC8801FE
定価 ¥129,000
大特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,582	¥10,800
15回	¥8,176	¥7,400
20回	¥7,468	¥5,700
36回	¥5,750	¥3,400

注文番号 BZ-C49 NEC PC8801MA2
定価 ¥168,000
大特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,290	¥11,900
18回	¥9,360	¥8,100
24回	¥7,320	¥6,300
36回	¥7,250	¥4,400

注文番号 BZ-C50 SHARP 限定激安 X1 G30セット

CZ-822CB(X1G30本体)	¥118,000
CZ-820DB(専用TVモニター)	¥79,800
合計定価	¥197,800

大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
20回	¥5,168	¥4,600
36回	¥5,250	¥2,700

注文番号 BZ-C51 SONY HBD-F1
定価 ¥36,800
大特価 ¥31,800
MSXシリーズ用ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥5,708	¥5,600
10回	¥4,062	¥3,400

注文番号 BZ-C52 NEC C14R11
定価 ¥50,000
大特価 ¥38,000
14インチカラーTV ワイアレスリモコン付 ビデオ入力端子付 もちろんTVも見れます。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥6,780	¥6,700
12回	¥3,680	¥3,500
60回	¥5,240	¥800

注文番号 BZ-C53 SONY HBP-F1
定価 ¥44,800
MSXシリーズ用サーマルプリンター。絵やソフトのリストも打ち出せる。
大特価 ¥38,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥6,780	¥6,700
12回	¥3,680	¥3,500

ド迫力のMSX2+特選セット 注文番号 BZ-C54

SANYO MSX2+ WAVY70FD
- 話題のMSX2+
- FM音源内蔵
- 3.5" FDD内蔵

JAXON CT-500J
- 20型カラーテレビ
- ビデオ入力つき
- ワイヤレスリモコンつき

SONY HBP-F1
- 24ドット熱転写プリンター

WAVY70FD 定価	¥64,800
CT-500J 定価	¥69,800
HBP-F1 定価	¥44,800
合計定価	¥179,400

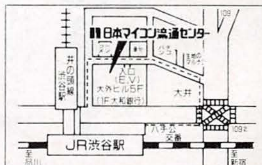
大特価 ¥137,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,312	¥10,200
20回	¥9,516	¥7,900
30回	¥7,684	¥5,500
60回	¥6,988	¥3,100

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455(ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F (株)日本マイコン流通センター BZ係



お申し込み方法

【現金支払の場合】
- まずは、お電話でお申し込み下さい。その後、右の申込書にご記入の上、代金を同封してお近くの郵便局から現金書留にてお送り下さい。到着後、至急商品を発送致します。
- 広告にすでに価格が表示されている商品は、直接申込者と代金を現金書留でお送りいただいてもけっこうです。(ただし、中古品は必ず電話でお申し込み下さい。)

【クレジット支払いの場合】
- 今すぐお電話か右の申込書にご記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第、至急商品を発送致します。
- クレジットの場合、学生・未成年の方は保護者の代理申し込みとなります。
- クレジットのお支払いは、回数、ボーナス併用払いなど自由に組合せできますのでご相談下さい。

★販売価格 30,000円未満の商品はクレジット不可能です。
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申し込み下さい。

注意
- ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。
- 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますのでしばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉 年 月 日 BZ 3月号

注文番号	商品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

日本マイコン流通センターの広告は、394～401にも掲載されています。あわせてご覧ください。

毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

パソコン・ハード&ソフトガイド③ CG(コンピュータ・グラフィック)カタログ

●artV(アート・ファイブ)　システムソフト

4,096色中14色が使用可能，多彩な描画，編集機能，日本語入力機能を持ち，さらにイメージ・スキャナにも対応の多機能グラフィック・ツール。

このソフトの特徴は，描いた絵に演算処理による効果を与える独自の処理機能にある。ぼかしたような効果のでるフラクタル効果，特殊レンズを通して像をゆがめたようなマッピング効果，水面に広がる波紋を通して見たような波紋効果の三つで，イメージ・スキャナで取り込んだ画像にこれらの効果を与えるだけでも，オリジナリティあふれるグラフィックができる。

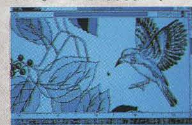
PC-9801シリーズ(PC-9801E/F/M/Vは除く)用　32,000円



●シルエット　ジャストシステム

40のペン先，120のパターン，エアブラシ，グラデーション。変形や影つけ，連続コピーもできる編集機能。

これらの高グラフィック機能に，ワープロソフト「一太郎Ver.3」の日本語変換システム「ATOK6」が付いている。さらに，見だしなどには豊富な種類のイメージ文字が用意されている。スキャナは，卓上型だけでなくハンディ・スキャナにも対応。イメージ入りの文書を自由自在にあやつれる。　**PC-9800シリーズ用　38,000円**

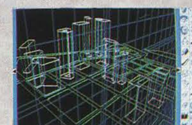


●Thirdy(サーディ)　アスキー

手軽に使える3次元CADソフト。7色の線で描いた図形を高速に回転・移動でき，リアルタイムで理想的な角度，位置を決定していくことができる。

別ファイルから図形を読み込んで組み合わせたり，他ソフトとのデータの互換機能も持つ。図形や視点の連続した移動を登録し，再生することによって簡単に3次元アニメーションが作れる機能がおもしろい。

PC-9800シリーズ用　40,000円



●IP(アイピー)　システムソフト

スキャナで読み込んだ絵や写真を思いのままに編集し，レーザー・プリンタで出力する。そんな高品質なグラフィックが仕上げられるツール。

スキャナの持つ機能を最大限に利用できるよう，トリミングや指定した色だけの取り込みも簡単な操作でできる。色変換や色分解，色抜きなどカラー印刷での作業と同様の処理も可能で，出力はレーザー・プリンタやカラープリンタに対応している。VJE−Bを搭載しているので，日本語入力もワープロ感覚。MS−DOSのテキスト・ファイルも読み込める。

PC-9801シリーズ(PC-9801/Vは除く)用　45,000円



●GrapeII(グレープII)　日本マイコン販売

完全マウス対応で，初心者にも簡単に使えるグラフィック・アニメーション・ツール。カラー1728色，パターン48種，ブラシ48種が用意されているほか，オリジナルカラーやパターン，ブラシの作成もできる。拡大，縮小，移動，左右・上下反転，色反転などの編集機能もそろっている。

作成したキャラクタは1画面で同時に六つまで動かすことができ，スピード変化やキー割込みも可能。作成したアニメーションのテスト動作や修正も手軽にできる。

PC-9800シリーズ(640KB以上)用　45,000円

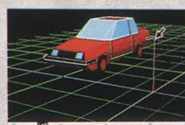


●Qbic(キュービック)　ダイナウェア

立体物の作成から，3Dデザイン，立体装飾のレイアウトまで，趣味にも実用にも使える立体グラフィック・ソフト。隠面消去やふちどり，光線による明暗，不透明，半透明，背景色，影色，色相，彩度，明度などの設定により，微妙な表現まで可能になっている。

また，同じくダイナウェアから発売されている「ダイナピックスV」にデータを読み込んで，さらに完成度の高いグラフィックに仕あげることもできる。

PC-9801シリーズ用　100,000円



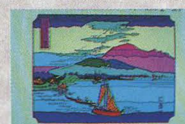
●ピカソII・漢字　サイエンスハウス

126色のパレットから色を選び，カーソル移動で図形を描いていくツール。

編集機能として，回転，移動，拡大・縮小，全体・部分・入力逆順の消去，表示色の変更，陰陽反転などがある。画面の背景色(白か黒)，ガイド用方眼のあり・なし等のモード（このソフトでは"処方"と呼んでいる）が選べるのは便利だ。図形のデータは，マシン語形式やBASICプログラムとして保存できる。

また，同じサイエンスハウスから発売されているCAD用ソフト「図学くん」にデータを使用することも可能だ。

PC-8801mkII以降　価格23,000円
PC-9801シリーズ(9801/U/XA/LT及びXL/XL²のハイレゾ・モードは除く)用　価格23,000円



※この画面は98用です

●アニメフレーマー　日本電気

PC−88VA専用のアニメーション作成ツール。インビトゥイーン(中割り)方式により，1枚1枚のグラフィックを描いていくだけで簡単にアニメーションが作れる。

イメージ・スキャナやビデオボードによる背景画入力，グラデーションや図形の動いた軌跡の表示，リピート指定やスピード調整，サウンド機能文字入力，ビデオ録画などの機能を持つ。操作もマウスを使ってのアイコンメニュー選択式で簡単。オリジナルビデオ作成にうれしいソフト。

PC-88VA用　28,000円



●C-TRACE(シー・トレース)　キャスト

3次元レイトレーシングソフト。円，2次曲面，直方体，円すいなど，たくさんの形状が用意されている。物体の移動，回転も何度でも行なうことができ，また，光の反射，屈折，透過率などの指定により，金属，プラスチック，ガラスなどの感じを本物そのままに表現することが可能だ。出来上がった画像データはフィルムプリント。建築シミュレーションなどもできる本格的ソフト。

「C-TRACE68」X68000用　68,000円
「C-TRACE98 DRY」PC-9800シリーズ用　68,000円



※この画面はX68000用です

●絵画(かいが)　高平商会

本格的グラフィック・ソフトとして，比較的安い基本仕様のものから，カラーVTRカメラや光ディスクにも対応するプロ仕様のものまで，15種類近くが発売されている。この他，画面編集，文字編集，プリンタ編集用のプログラムもあり，用途に応じて，豊富なシリーズの中から選べる。

ちなみに「マイコン」の表紙のグラフィックスは，この絵画シリーズを使って描かれたものである。

PC-100、PC-8000、PC-8800、PC-9800シリーズ用、PC-98XA/XL/XL²用　78,000円〜548,000円



●プリントショップ　ブロダーバンドジャパン/シャープ

年賀状，暑中見舞から，グリーティングカード，ポスター，便せん，封筒…と家庭でさまざまな印刷物が簡単に作れるソフト。アメリカでもベストセラーソフトになっている。

操作はいたって簡単だ。アイテム・メニューでどの印刷物を作るのか決め，豊富なイラスト集の中から好きなイラストを選び，レイアウト・パターンを選んで配置するだけ。

「プリントショップII」では，何を418種類ものイラストが入っている。もちろん，オリジナルのイラストを自分で作成することもできる。あとはプリント・メニューで印刷。プリンタやイメージ・スキャナへの対応もバッチリで，家族みんなが使えるソフトだ。

「プリントショップII」PC-9800シリーズ(2ドライブ要。PC-9801/V/XA/LTは除く)19,800円
「プリントショップ」FM7/77/77AVシリーズ用、PC-8800シリーズ用、PC-88VA用、各9,800円
X1/turboシリーズ用 12,800円
「プリントショップ」用には，別売のデータ集として「グラフィックライブラリー1,2」「グラフィックライブラリースペシャル」「カラーキット」が発売されている。以上，ブロダーバンドジャパン
「NEW Print Shop PRO-68K」X68000用　19,800円(別売で「グラフィックライブラリVol.1,2」がある)
以上，シャープ



※この画面はPC-98用

●Ink Pot(インク・ポット)　アスキー



モノクロのグラフィック・ツール。豊富なペン先とタイルパターン，それにリバース機能（白黒反転）などで，モノクロならではのグラフィックスができあがる。

イメージ・スキャナにも対応，また豊富なデータ・ライブラリが別売されているので，絵が描けない人でも手軽に楽しむことのできるソフトだ。

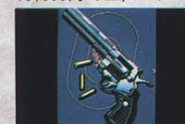
「Ink Pot」PC-8801mkII/SR/TR/FR用，X1/turboシリーズ用，各18,000円　「Ink Pot M」PC8801mkIIMR/MH/VA用 20,000円

●Z'S STAFF　ツァイト/シャープ

誰にでも簡単にプロフェッショナルなグラフィックスが作れてしまう，多機能グラフィック・ソフト。

豊富なペン，グラデーションはもちろんオリジナル・タイルやトーンの作れるパレット。そしてコピー，拡大／縮小，カラー・チェンジ，ルーペと，編集機能も多彩だ。入力はもちろんマウスでスイスイ。イメージ・スキャナや各機種の独自機能への対応もバッチリだ。実際，このソフトを使っているプロのデザイナーは多い。ちなみに，マイコンBASICマガジンの表紙のグラフィックはX68用で作成している。

「Z'S STAFF Kid88」PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH/VA用 25,800円「Z'S STAFF Kid VA」PC-88VA用 28,000円「Z'S STAFF Kid 98」PC-9800シリーズ用 28,000円「Z'S STAFF PRO-68K」X68000用 58,000円　以上，ツァイトより発売
「turbo Z'S STAFF」X1turboシリーズ用 19,800円「X1 Z'S STAFF」X1シリーズ用 13,800円　以上，シャープより発売



※この画面はX68000用です

●turboグラフィックライブラリ　シャープ

X1turboシリーズ用のグラフィックデータ集。「Z's STAFF」および「嬉楽画」で使える。データを呼びだして，自分で描いた絵などに重ねて使うこともできる。データは，季節のあいさつ用のイラスト，12支などの動物，星座など小物のイラストのほか，飾り枠や模様，英数カナ文字のタイプ・フェイスが入っている。

X1turboシリーズ用 9,800円



●PSY-CRONE(サイ・クロン)　アンス・コンサルタンツ

光線の屈折や反射，影の表示など高度な表現が可能な3DレイトレーシングCGツール。対話形式でデータが入力できるので，面倒なリスト記述は不要，初心者でも使うことができるツールになっている。Z'S STAFF PRO68Kなど他のCGソフトとの連続も可能。

「PSY-CRONE68K」X68000用 58,000円
「PSY-CRONE LIGHT」PC-9801シリーズ用 98,000円
「PSY-CRONE TURBO」PC-9801シリーズ用 250,000円
「PSY-CRONE SUPER」PC-9801用 1,500,000円



パソコン・ハード&ソフトガイド③ CG(コンピュータ・グラフィック)カタログ

ラオックスパソコン取扱店

秋葉原本店 JR線秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111
コンピュータ・メディア JR線秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341
ニューサウンドショップ JR秋葉原駅、万世橋交差点角 ☎03-251-2251
サウンドショップ JR秋葉原駅前、歩いて1分 ☎03-255-5301
新宿店 新宿駅東口、靖国通り、伊勢丹会館並び マイコンシティ ☎03-350-1241

東京地区
ニュー楽器館 ●JR秋葉原駅、歩いて4分 ☎03-258-4141
荻窪店 ●JR荻窪駅北口、青梅街道沿い ☎03-398-5100
笹塚店 ●京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F ☎03-485-1711
蒲田店 ●サンライズカマタ通り ☎03-734-5171
武蔵小山店 ●武蔵小山駅前アーケード街 ☎03-786-1411
三鷹店 ●新30m道路沿い、大沢交差点そば ☎0422-32-3741
吉祥寺店 ●吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び ☎0422-21-3471
調布店 ●調布駅北口、京王線線路際 ☎0424-84-0211
大山店 ●大山ハッピーロード沿い ☎03-973-5161
大井店 ●大井町東口銀座通り ☎03-474-2146

千葉地区
市原店 ●五井駅ヨーカドー隣り ☎0436-21-5331
稲毛店 ●JR総武線稲毛駅東口そば ☎0472-53-2136
稲毛海岸店 ●京葉線稲毛海岸駅前 ☎0472-78-7121
千葉ペリエ店 ●総武線千葉駅ビルペリエ3F ☎0472-27-5318
千葉パルコ店 ●千葉パルコ7F ☎0472-22-5211
成田店 ●日吉台ニュータウン入口 ☎0476-92-1711
船橋ららぽーと店 ●ららぽーと2F、専門店街 ☎0474-34-3971
八千代台店 ●京成八千代台駅、第一勧銀トナリ ☎0474-85-2261
松戸五香店 ●五香駅前通りDAIK2F ☎0473-89-0861
茂原店 ●128号バイパス、卸売団地近く ☎0475-24-3343

神奈川地区
厚木店 ●小田急線本厚木駅前 ☎0462-22-2722
大和店 ●大和NTT隣り ☎0462-61-2010
横浜伊勢佐木町店 ●伊勢佐木町通り ☎045-261-1251
戸塚店 ●国道1号線沿い、戸塚消防署前 ☎045-881-3161
綾瀬店 ●旧国道246号線・富士見ボール近く ☎0467-78-2211
川崎店 ●JR川崎駅北口、銀柳街入口 ☎044-233-7161
伊勢原店 ●伊勢原駅近く平塚伊勢原街道沿い ☎0463-92-5100
WALK横須賀店 ●横須賀中央駅前、WALK6F ☎0468-24-5100

埼玉地区
岩槻店 ●16号バイパス、岩槻消防署近く ☎048-757-2561
春日部西店 ●東武線春日部駅西口、市役所通り ☎048-754-4171
春日部東店 ●東武線春日部駅東口徒歩2分 ☎048-761-9171
浦和店 ●浦和駅前コルソ4F ☎048-824-5311
北浦和店 ●北浦和駅西口、線路際、徒歩2分 ☎048-833-8811
南浦和店 ●JR線南浦和駅西口前 ☎048-861-3111
武蔵浦和店 ●武蔵浦和駅MARE 1F ☎048-863-4972
大宮駅ビル店 ●大宮駅ビル"KISS"5F ☎048-644-3551
小手指店 ●小手指駅北口、駅前大通り(角) ☎0429-23-1851
新所沢店 ●新所沢駅西口徒歩1分 ☎0429-23-2345
川口店 ●川口駅東口、銀座通り ☎0482-56-0011
志木店 ●ららぽーと志木6F ☎0484-74-9041
わらび店 ●わらび駅東口、歩いて2分 ☎0484-43-2161
ラオックスアゼガミ越谷店 ●南越谷駅近く、4号線沿い ☎0489-66-2100

茨城・栃木・長野地区
小山駅ビル店 ●VAL(小山駅ビル)2F ☎0285-23-4652
取手店 ●けんしん(茨城県信用組合)隣り ☎0297-74-1311
筑波学園店 ●土浦・学園線、古来バス停近く ☎0298-57-6521
土浦店 ●土浦市民会館近く ☎0298-21-7211
ラオックスケーヨー川中島店 ●川中島御厨、国道18号線沿い ☎0262-86-3161

LAOX

●G 68K　OH!/BUSINESS

気軽にグラフィックを楽しみたい人向けに、シンプルな機能だが、使いやすさを追求したグラフィック・ソフト。にじみ表現の可能なペン、エアブラシ、直線、長方形の塗りつぶし、拡大・縮小、左右上下反転、複写、塗りつぶし、パレット、ルーペと機能は必要最小限に押さえてみるが、イメージ・スキャナへの対応、Z's STAFF PRO-68Kのデータロードができるほか、サンプル・データも入っている。おもしろいのはBGMが入っていること。音楽を聞きながら、あくまでもリラックスして、というソフトだ。

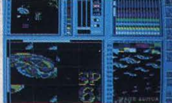
X68000用 14,800円



●E68K　OH!/BUSINESS

やはり、BGM付きのスプライトエディタ。65,536色サポートで、1画面上で64パターンを同時編集可能。LINE、BOX、BOXFILL、PSETの編集機能やアニメーション機能があり、スプライト・データの読み込みや、X-BASICでのデータの利用もできる。

X68000用 19,800円



●Super Paint　エスビーシーソフトウェア

マウスを筆やスプレー代わりに手軽に絵を描くことのできるソフト。イメージ・スキャナにも対応している。

付属のコマンド・ツールでは、描く手順をコマンドにしていくことで、BASICプログラム上で利用したり、通信で送信したりすることができるようになる。このソフトのプログラム自体もBASICでコントロールされており、リストも公開されているので、自分で使いやすいように改良していくことができそうだ。

MZ-2500用 12,800円



●ぱれっと　ダイナウェア

16ビット・パソコン用のグラフィックソフト「ダイナピックス」をもとに作られたソフト。8ビット用ながら、絵・文章の一部を任意のサイズで登録し、何度でも貼り込みのできる「部品登録」の機能を持ったり、「JET2200A」、「ユーカラ」などのワープロ文書を読み込んで、字体、文字の大きさ、色、レイアウトなどを変更してグラフィックと組み合わせることができるなど、機能に広がりがある。操作はマウス対応のアイコン・メニューでわかりやすい。

MZ-2521用 価格18,000円
PC-8801/mkII用 価格18,000円
PC-8801mkIISR以降用 価格18,000円



※この画面はMZ-2521用です。

●G-EDITEX　データウェスト

マウス対応のアイコン・メニュー式で手軽に使える高速グラフィック・エディタ。

作画、修正、カラー、ペン、オプションのメニューからなる。修正では、拡大エディット、コピー、ムーブ、ミラー、色調整などの編集のほか、修正復元もできる。オプションは、イメージ・スキャナやデジタイザーなどをサポート。また、フィルタやモザイクなどの特殊機能にも対応している。

FM77AVシリーズ用 14,800円



●FMグラフィックエディタII V1.0　富士通

77AV40/40EXの26万色という表現力をフルに活かすグラフィックツールで、26万色、4096色、8色の三つのモードを持つ。

図形・編集メニューは通常の描画、編集機能をほとんどサポートしているほか、下地と絵具の色が混ざった色になる水彩画機能や線や円のギザギザをぼかす機能などおもしろい機能を持っている。文字・オプション・メニューでは、文字を入れるほか、画面の明度・彩度を変えたり、ノイズカット(ぼかし)や形状効果(ゆがめる)ができる。

FM77AV40/40EX用 20,000円



●ピクセル3　T&Eソフト

グラフィック・エディタ、スプライト・エディタ、パターン・エディタの三つからなるソフト。

作成したデータのファイル形式がBASICと同じである。パターン・エディタにアニメーションのテスト機能がついている。スプライト・エディタの機能が豊富など、ゲーム・プログラムに使うには、非常に便利だ。

MSX2用 6,800円



●画楽多(がらくた)　和知電子機器

作図、編集、印刷機能ともなかなかのMSX2用ソフト。作画では、ライン、ボックス、サークル、ペイントなどのほか絵の部分消去のできるイレーサーや、おもしろいものとして鏡に写すように描いたものが同時に別の場所にも描かれるミラー機能というのもある。

編集機能ではコピー、拡大・縮小・反転、回転、ルーペ、クロマキー、オリジナルトーンの作成ができる。書体も4種もち、印刷は部分印刷可能。ハガキ印刷が簡単にできる。

MSX2用 7,800円





●GABAN(ガバン)　マイクロネット

もともと自社のゲームデータを作成するために開発されたツールを、商品化したもので、グラフィック7(SCREEN 7モード用)、グラフィック8(SCREEN8モード用)、スプライト(スプライト・エディタ)の三つのプログラムからできている。作成したグラフィックやスプライトのデータをゲームなどで活用することを考えて作られているので、BASICやアセンブラ・ファイルでのデータの利用が簡単にできる。

MSX2用 9,800円



●ユーカラart Ver.2　東海クリエイト

強力なワープロ機能に、グラフィック機能、通信機能、FAX送信機能などがついた多機能ソフト。

カラー36種、ブラシ10種、トーン6種を使って描いたグラフィックは、文書との重ね合わせや混在が簡単にできる。イメージ・スキャナ、カラー画像入力カメラにも対応。また、32ドットやページ・プリンタなど60種類以上のプリンタに対応。1文字単位の色指定や、グラフィックの濃淡設定によるすかし絵のような印刷もできる。

PC9801/E/F/M/V/VV/VF/Vm/VX/VL(512KB以上要)用 40,000円



●言図絵巻　東海クリエイト

文字と図形を多彩な機能と色表現で装飾できるカラーイメージプロセッサ。クレヨンや乱線、白抜きなどの18種のペンや9種類の筆が用意されている。

図形編集では、コピー、回転などはもちろん、立体化や変形、コントラストを付けることもできる。図形、文字とも1283色より色指定が可能。ソフト自体のワープロ機能で文章が作れるだけでなく、他のソフトで作成したテキスト形式のファイルを取り込んで利用できるので用途が広がる。イメージスキャナにも対応している。

PC-9800シリーズ(PC-9801/XA/LTを除く)用 45,000円



●新松　管理工学研究所

ワードプロセッサ「新松」には、イメージ編集ソフト「鶴」が付いている。とてもシンプルで使いやすいグラフィック・ツールだが、機能もワープロと一緒に使うには十分にある。

グラデーションやパターンの作成までできる。別売のデータ集も発想がおもしろい。データ集は、Vol.「イラスト集」日常よく使う楽しいイラスト、Vol.2「白地図集」日本、世界白地図や気候分布図など、Vol.3「私の家」家やインテリアのパーツ集、Vol.4「私の町」川、橋、寺など地図を作成するためのパーツ集の4種類ある。

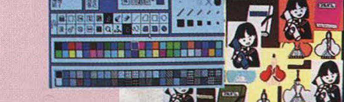
「新松」PC-9800シリーズ用 58,000円
「鶴グラフィックデータ集」PC-9800用 Vol.1〜4 各10,000円

●QueenIII　日本マイコン販売

QueenIIIは、日本語ワードプロセッサQueenIIIWP グラフィック・エディタQueenIIIGE、住所録QueenIIIADの三つのソフトを搭載したワードプロセッサである。

グラフィックエディタは、25種の筆先、48色の筆の色による描画命令、モザイク変換、ディザ変換や色の反転もできる編集機能、スキャナによる読み取り機能などを備えている。描画ミスへの対処法がよく考えられており、消しゴム機能により少しずつ前の状態にもどすことや、一気にアイコン選択前の状態にもどせる。

PC-9801シリーズ用 58,000円



●SUPER春望II　デービーソフト

多機能ワープロ「SUPER春望II」シリーズのうち「クリエイティブII」、「ネットワークII」と「エキスパート」には、グラフィック・エディタが付いている。

やわらかい線のだせるパステルなど18種類のペン、ルーペ、コピー、拡大/縮小などの機能を持つほかイメージ・スキャナにも対応。

「SUPER春望クリエイティブII」PC8800シリーズ用 34,800円(2D) 37,800円(2HD)、X1turboシリーズ用 34,800円、MZ-2500シリーズ用 34,800円
「SUPER春望ネットワークII」PC-8800シリーズ用 36,800円(2D) 39,800円(2HD)
「SUPER春望エキスパート」PC-8800シリーズ用 24,800円(2D)

●P1(ピー・ワン)　デービーソフト

文章と絵を同時に扱えるワードプロセッサ。文字を入力している画面で、そのまま図形編集ができ、文字と図形の組み合わさった文書を自由自在に作れる。

それだけでなく、別ディスクでカラー・グラフィック・エディタも付属している。こちらは、画面からのパターン取りだしなど、パターン編集がなかなか充実しているエディタだ。

PC8800シリーズ、PC-88VA用 40,000円

※ここに紹介したCGソフトの問い合わせ先

システムソフト ☎092-714-6236
ジャストシステム ☎0886-54-7331
アスキー ☎03-486-8080
日本マイコン販売 ☎06-452-0023
ダイナウエア ☎0727-62-2424 (ユーザーインフォメーション)
サイエンスハウス ☎03-818-3641
日本電気 ☎03-452-8000 (パソコンインフォメーションセンター)
高平商会 ☎03-711-8775
ブロダーバンドジャパン ☎03-341-1131
シャープ ☎03-260-1161
ツァイト ☎03-299-0461 (ユーザーサポート係)
キャスト ☎03-705-0656
アンス・コンサルタンツ ☎092-522-6347
OH!/BUSINESS ☎075-502-2972 (ユーザーサポート室)
エスビーシーソフトウエア ☎03-353-9241
データウエスト ☎06-968-1236
富士通 ☎03-216-3211
T&Eソフト ☎052-773-7770
和知電子機器 ☎03-255-7401
マイクロネット ☎011-561-1370
東海クリエイト ☎03-456-4610
デービーソフト ☎011-251-7462
管理工学研究所 ☎03-253-5591



BM特選
プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ベーシックマスターLIIIマーク5用



キー操作がこんがらがっちゃう～

THE END OF SOUND（ジ・エンド・オブ・サウンド）

Fire tortoise

物語

「シ」は音の世界の果(は)てまできてしまった。とても静かだ。みんなのところに帰りたい。

もう体力もない。だが幸(さいわ)いなことに，このあたりには不要となって捨(す)てられた「シャープ」が飛びまわっていた。

遊びかた

♪を操作して，＃と重なるとラウンド・クリアとなります。その際，ボーナスとしてライフが加算されます。ライフが300以上になるとエンディングとなります。

操作方法は，**第1図**を見てください。＃はランダムに動き，♪が動くごとに少しずつ速く動くようになります。♪が動きすぎたりして，＃がそれ以上速くなれない状態になるとゲーム・オーバーです。

また，操作をまちがえて，まわりの壁にぶつかると1ミスとなり，ライフが40減ります（はじめのラウンドでミスるとライフが－40となりますが，その場で死ぬことはありません）。

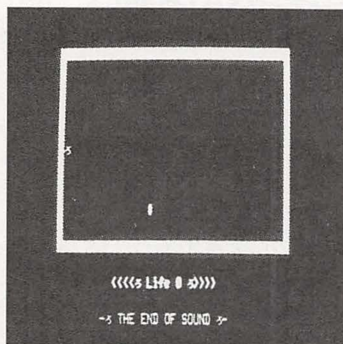
つけたし

♪のキャラは，SCREEN,，1としてから GRAPH ＋ へ でだせます。それと，エンディングになったら，ブレイク・キーで止めてください。

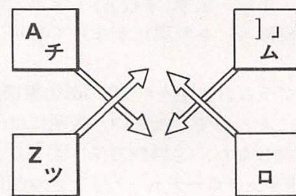
★　　★

THE END OF SOUNDのプログラム・リスト

```
100 BS=40:S=0:SS=0:L=1:RANDOMIZE TIME
110 CLS:X=2:Y=9:BX=0:BY=0:K=0:EX=INT(RND*37)+1:EY=INT(RND*8)+2:CL=INT(RND*7)
120 LINE(1,1)-(40,17),"※",CL,B
130 LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT"♪"
140 LOCATE 10,20:COLOR 7:PRINT"((((♪ Life"S"♪))))":LOCATE 8,23:COLOR 1:PRINT"-♪
THE END OF SOUND ♪-"
150 'o===="#"ノ ルーチン=====o
160 IF BS<1 THEN 490
170 BX=INT(RND*2)-1:BY=INT(RND*3)-1
180 EX=EX+BX:EY=EY+BY
190 IF EX+BX=>39 OR EX+BX<=0 THEN EX=38
200 IF EY+BY=>18 OR EY+BY<=0 THEN EY=9
210 FOR A=1 TO BS
220  LOCATE EX,EY:COLOR 6:PRINT"#"
230  LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT"♪"
240  A$=INKEY$
250 IF A$="" THEN NEXT ELSE 290
260 LOCATE EX,EY:PRINT" "
270 GOTO160
280 'o====イドウ ノ ルーチン=====o
290 LOCATE X,Y:PRINT" ":ON INSTR("]A_Z",A$) GOTO 300,310,320,330
300 X=X-1:Y=Y+1:GOTO340
310 X=X+1:Y=Y+1:GOTO340
320 X=X-1:Y=Y-1:GOTO340
330 X=X+1:Y=Y-1
340 IF X=2 OR X=38 OR Y=2 OR Y=16 THEN 420
350 IF X=1 OR X=39 OR Y=1 OR Y=18 THEN 390
360 LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT"♪"
370 IF X=EX AND Y=EY THEN 440 ELSE 290
380 'o==========ミス!==========o
390 BEEP:FOR A=1 TO 200:NEXT A:LOCATE 13,10:COLOR 2:PRINT"-You missed!-":S=S-40:
L=L-1:IF L<0 THEN 490
400 FOR A=1 TO 400:NEXT A:GOTO110
410 'o====カベ ニ トマル=====o
420 K=K+1:BS=BS-2:LOCATE EX,EY:PRINT" ":GOTO120
430 'o==========クリア!==========o
440 LOCATE 15,10:COLOR 7:PRINT"-Clear!-":FOR A=1 TO 400:NEXT A
450 SS=80-BS-K:LOCATE 12,12:COLOR 4:PRINT"*Bonus"SS"pts.*":BS=BS+10:S=S+SS:IF S<
0 THEN 390
460 IF S=>300 THEN 530
470 GOTO400
480 'o=====ゲーム オーバー=====o
490 FOR A=1 TO 300:NEXT A:LOCATE 8,10:COLOR 3:PRINT"* * * *Game over* * * *"
500 Z$=INKEY$
510 IF Z$="" THEN 500 ELSE 100
520 'o=====エンディング=====o
530 FOR A=1 TO 300:NEXT A:CLS
540 FOR C=1 TO 7
550 LOCATE 8,10:COLOR C:PRINT"***Congratulation!!***":NEXT C
560 G=INT(RND*39):H=INT(RND*24):J=INT(RND*7)
570 LOCATE G,H:COLOR J:PRINT"♪"
580 GOTO540
```



▲《写真1》♪を動かして，＃に重ねるのだ



《第1図》キー操作

《OVER FLOW》ベーマガの内裏様(だいりさま)こと影ですよー。今月も，元気にOFコーナのはじまりだ。あなたの身のまわりで起きた，ユカイなこと，ためになったこと，感想，なんでも受け付けます。さあ，みんなで参加しよう。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

(※V3では動きません)



画面切りかえによるジャンプ・ゲーム

マリオ・スーパー・スカイ・ジャンプ

OUT OF MEMORY

ものがたり

マリオはジャンプ力を高めようと毎日トレーニングに励(はげ)んでいた。ある日，空を見あげると空に大きな雲が浮かんでいた。「あの雲までジャンプできたらなあ」マリオはそう思った。

するとたくさんのニットピッカーたちが現れた。「よし，あのニットピッカーを踏(ふ)み台にジャンプしてあの雲まで行こう!!」マリオの空の旅がはじまった。

HOW TO JUMP

マリオはニットピッカーを上から踏(ふ)むと勝手にジャンプします。画面の一番上にいくと画面が切りかわり，ひとつ上の画面になります(右の位置メータがあがる)。連続ジャンプしてあの雲まで（位置メータの一番上)行きましょう!! もちろんニットピッカーを踏みはずすと下に落ちていきます。運が悪ければ一番下（地上）まで落ちるでしょう。

また，ニットピッカーに下や横から当たるとミスです。全7面あり，ちょっとしたエンディングつきです。

それぞれ背景の色が青空から夕方，夜，……とそれぞれ変わり，マリオのジャンプ力がどんどん落ちていきます。連続ジャンプを何回もしなければならないので注意しましょう。面が進むとキャラが変わります(3種類)。夜の面などに行くと変わった効果音がでます。

タイトルについて

この派手派手(はではで)なBGタイトルはおまけですが，作る人に注意。まずタイトル名から作りましょう。そのつぎに下の町や，SUPERの文字の金色の棒？そしてMARIOの字の裏の山（の，つもり）を作りま

《第1表》プログラムの説明

10	初期設定，BGタイトル表示，入力待ち，画面の色
40	スタート表示等
50	メイン，マリオ移動，移動範囲等
120	敵移動，衝突等
160	効果音等
300	マリオ，敵，雲，消去等
700	地上，ゴール，雲表示
800	ゲーム・オーバー，面クリア

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	G50			O	U	T		O	F		M	E	M	O	R	Y		P	R	E	S	E	N	T	S			G50
1	M60	M70		G50			M60	M70		G50	M60	M60	M70		F70	M60	M60	M60	M70	G50	M60	M70	G50	M60	M60	M60	M70	
2	M60	M60	M70			M60	M60	M70		M60	M70	G50	M60	M70	E50	M60	M70	G50	M60	M70	M60	M70	M60	M70			M60	M70
3	M60	M70	M60	M70	M60	M70	M60	M70	M60	M70		E40	E50	M60	M70	M60	M70	E40	M60	M70	M60	M70	M60	M70	G50		M60	M70
4	M60	M70		M60	M70		M60	M70	M60	M70	E50	E40	E40	M60	M70	M60	M60	M60	M70	E40	M60	M70	M60	M70			M60	M70
5	M60	M70	G50			G50	M60	M70	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M70	M60	M70	M60	M60	M70	M60	M70	M60	M70		G50	M60	M70
6	M60	M70		G50		E40	M60	M70	M60	M70	E50	E50	E40	M60	M70	M60	M70	E40	M60	M70	M60	M70	M60	M70	G50		M60	M70
7	M60	M70		E40	E50	E40	M60	M70	M60	M70	E40	E50	E50	M60	M70	M60	M70	E40	M60	M70	M60	M70	E50	M60	M60	M60	M70	
8		E40	E50	E40	E40	E50	E50	E40	E50	E50	E40	E40	E50	E40	E50	E50	E40	E50	E40	E40	E50	E40	E40	E40	E50	E40		G50
9	E52	E52	E42	E52	E52	E52	K72	K52	K52	K22		K22	K22	K52	L02	K22	K52	K52	K22	K52	L02		E42	E42	E52	E42	E52	E42
10	F52	F52	F52	F52	F52	F52	L12	K52	L02	K62		K62	K42	K52	L22	K42	K52		K42	K22	L22	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52
11	K53	K53	K53	K53	K53	K53	K52	K52	L22	L12	K52	L22	K12	K52	K52	K12	K52	K32	K12	L12	K52	K52	K52	K52	K53	K53	K53	K53
12	G63	G63	G63	G63	G63	G73	P	U	S	H		S	T	A	R	T		B	U	T	T	O	N	G72	G63	G63	G63	G63
13	M60	M60	I30	I30	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	I60	J30	J30	I70
14	M60	I30	M60	M60	M60	I30	M60	I30	M60	I30	M60	I30	M60	M60	J30	M60	J40	M60	J40	M60	I60	I60	I70	M60	J20	M60	M60	J20
15	M60	M60	I30	M60	M60	I30	I30	M60	M60	M60	I30	M60	M60	J00	J10	M60	J20	M60	J20	M60	J20	J50	J20	M60	J20	J30	J30	J10
16	M60	M60	M60	I30	M60	I30	M60	I30	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	J00	J30	J10	M60	J20	M60	J20	M60	J20	M60	M60	M60
17	M60	I30	I30	M60	M60	M60	C30	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	J50	M60	J20	M60	J20	M60	M60	M60
18	M60	M60	M60	M60	M60	C40	C30	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	J50	M60	M60	M60
19	G02	G12	B50	C30	E20	C40	C30	B50	B30	B10	C10	E10	D10	A30	G02	G12	G02	G12	G02	G12	G02	G12	G02	G12	M10	M30	G02	G12
20	E52	E52	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E50	E52	E52	E52	E52	E52	E52	E52	E52	E52	E52	E50	E50	E52	E52

《第1図》マリオ・スーパー・スカイ・ジャンプのBGグラフィック

★冬休みが終わり，つぶやいた。「春休みはまだかなあ」うっ，これじゃ影さんだ。(奈良県生駒市・リリア命のたいちょ12才)……【影：いいなー，たくさん休みがあって。編集長：永久に休んでもらってもいいぞ。】

しょう。この山のときは，まず外(そと)枠(わく)から作りましょう。

そして，中は適当でよいです。もとのBGを参考に作ってください。そして最後に星を適当に作りましょう。あと，色がそれぞれの部分でちがうので注意。

プログラム入力上の注意

リスト中のi0，i1，i2はキャラクタ・テーブルBのキャラが入ります。

KEY 1，CHR$(　)⏎

のように定義し，ファンクション・キーから入力してください。(　)内のキャラクタ・コードはつぎのとおりです。

i0……216　　i1……217
i2……218
©……180　　÷……182
×……181　　ファ……183

プログラム上のk5は，GRPHキーを押しながら6キーで打ち込むと楽でしょう。

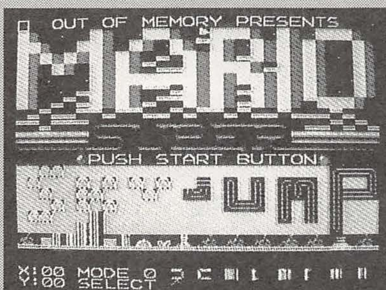
♥

♥　　♥

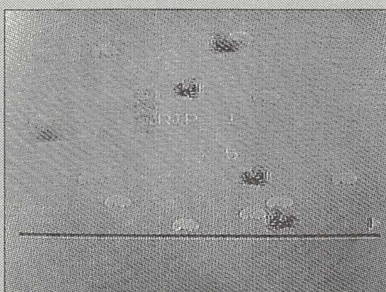
《第2表》変 数 表

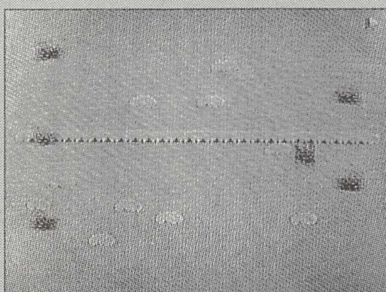
PP……画面の色
A………面数
J, JJ……ジャンプ，ジャンプ力
G, K……位置メータの座標
Z………機数
X, Y……マリオの座標
S………スティック入力
M………ムーブ番号
H………当たったかどうか？
E………落下音ON，OFF

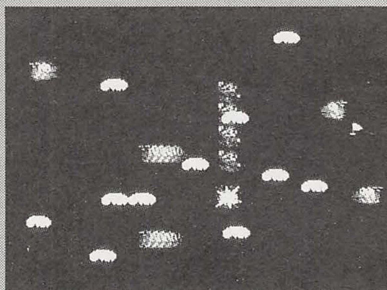
♥



▲《写真1》タイトル画面は，ほらBGグラフィックで作ってあるぞ


◀《写真2》1面。マリオは敵を踏み台にして雲まで行こうとする


▶《写真3》やったね，ついに雲までたどり着いたぞ。うーん

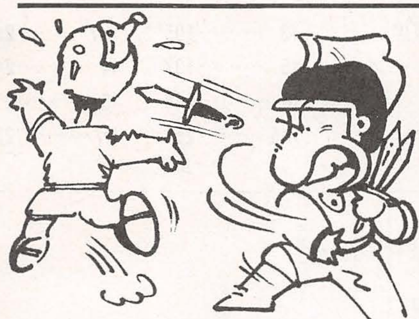

▼《写真4》面が進むと背景が変わる。ジャンプ力も落ちてくるぞ

マリオ・スーパー・スカイ・ジャンプのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&H77FF:DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)=CHR$(12)+CHR$(13)+CHR$(14)+CHR$(15)DEFSPRI
TE2,(0,1,0,0,0)="©×÷ファ"Z=5JJ=22K=18SPRITEONCGSET0,0VIEW
25 A=1IFSTRIG(0)<>1THEN25
30 PP=((A=1)*-49)-((A=2)*5)-((A=3)*13)-((A=4)*39)-((A=6)*17)-((A=7)*53)C=((A>3)*
-2)-((A>5)*1)-((A<4)*15)PALETB 0,PP,32,32,22IFZ<0THEN800
40 X=100Y=115CLSLOCATE10,9PRINT"TRIP ";A:LOCATE14,12PRINT"×";Z:SPRITE1,X,Y:PAUSE
200:GOSUB700:POKE&H4015,15
50 S=STICK(0)X=X+((S=2)-(X<10)-((S=1)-(X>230)))*6
90 SPRITE1,X,Y:Y=Y+J:IFY<10Y=200K=K-2J=-14:GOSUB300
100 J=J+1:IFY>240Y=20J=0E=1K=K+2:GOSUB300
120 FORM=0TO4:IFMOVE(M)=0DEFMOVE(M)=SPRITE(C,(M MOD2)*4+3,RND(4)+1,120,0,0)POSIT
IONM,(M MOD2)*240,M*30+40
130 MOVEM:IFABS(X-XPOS(M))<10IFABS(Y-YPOS(M))<10H=1ERAM:SPRITE2,XPOS(M),YPOS(M)
140 IFH=1ANDJ<0GOSUB600
160 NEXTIFH=1J=-JJ:H=0:POKE&H4000,135,140,50,36
180 IFE=1POKE&H4000,123,150,255,35:E=0
190 IFJ>-5SPRITE2
210 IFK=18ANDY>160J=-15POKE&H4000,130,140,22,9
220 IFK<1ANDY<90THEN900
230 IFA=3ORA=5ORA=7POKE&H4000,111,0,ABS(Y)/2,128
290 GOTO50
300 SPRITE1:SPRITE2:ERA0,1,2,3,4:CLSGOSUB700:RETURN
600 POKE&H4000,162,163,0,9:Z=Z-1:J=0SPRITE1:PAUSE200GOSUB300:GOTO30
700 FORO=0TO10:LOCATERND(25),RND(20)PRINT"i0i2":NEXT:IFK=18LOCATE0,19PRINT"k5k5k
5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5"
710 IFK<1LOCATE0,10PRINT"i0i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i1i
2"
740 LOCATE27,K:PRINTCHR$(199):RETURN
800 LOCATE9,10PRINT"GAME OVER":POKE&H4000,161,221,162,0,19:PAUSE200CGSET1,0RUN
900 LOCATE8,8PRINT"TRIP";A;" CLEAR!!":PLAY"T4:T4":PLAY"O2G1ARC4#B3:O2E2RC4:O1C3G
#BG"A=A+1JJ=JJ-2K=18
910 GOSUB300:IFA<>8GOTO30
920 PLAY"O3C3E3D3EAF4:O3D4RF4:O1G5CF4"LOCATE10,12PRINT"THE END":PLAY"O2T2A5AGGFF
GRF9:T2F5EECGRF8"PAUSE900
```


★僕の学校には，ベーマガを読んでいる人はけっこういるのに，OFに載ったのは僕だけなんだ。○中のみんな，ハガキをだそう。(東京都江戸川区・**プロジェクトNo.37413**)……**【影：そうだ八代賢一君の言うとおり。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



敵を倒してカギを取れ！扉はどこだ

天空に浮く大帝国

C.A.T.SOFT

STORY

ある日，空から一体のロボットがふってきた。これは，地球上でつくられた物ではないことが判明。これがなにでつくられたのか，今の科学ではそれすらわからなかった。

しかし，これだけはわかる。ロボットの体が燃えていないことから，宇宙からきた物でないこと。すると…この空のどこかに。

数年後…，そして，とうとうみつかった！有名な探検家タルチスは，この島をしらべることとなった。

遊びかた

横スクロールです。目的は，どんどん右へと進んでいくことです。最終的にはへんな扉にぶつかるでしょう。そこは，カギが3本ないと進めません。

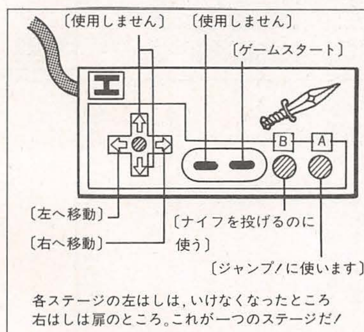
ナイフで敵を倒すと，さまざまなアイテムがでてきます。その中にカギがあります。それを3本集めればいいわけです。

最後に

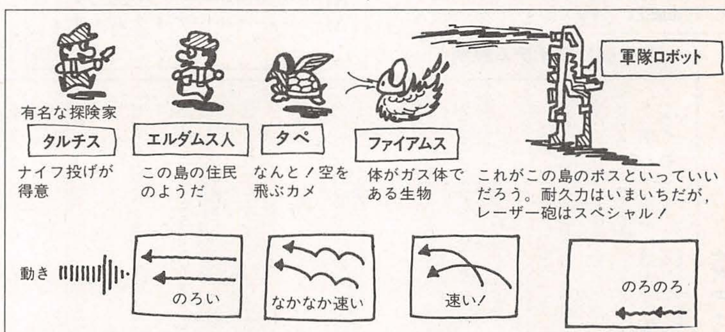
このゲームは，スプライト・キャラを全部使ったのだ！そのためたまに画面がチカチカとする。もちろんDEF SPRITEだけではこんなにキャラはだせない。DEFMOYEで使うキャラもDEF SPRITEのように使うことができる！そこで，このテクをおしえよう。いがいとみんな使っていないのがこのテク。ヒントは『創夢遊VASKAROM』クンのプログラムからよみとっただけ。

&H1200～&H127FまでがDEF SPRITEで使うシステム。

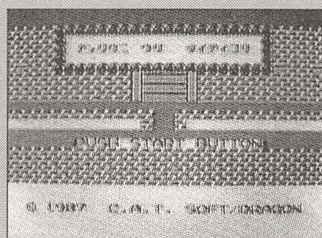
&H1280～&H12FFまでがDEF



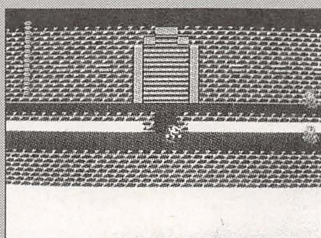
《第1図》コントローラの説明



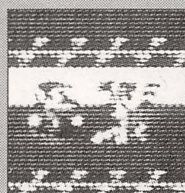
《第2図》キャラクター説明



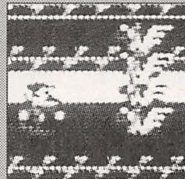
▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンでいざ～



▲《写真2》ナイフを使って敵をどんどん倒していこう



▲《写真3》敵を倒すとアイテムが現れる。カギがでない



▲《写真4》これが扉だ。カギが3本ないとあかないぞ

★僕の友人の長谷川君は，あまり声が目立たないので，三角波音みたいだといったら怒った。(東京都練馬区・牧　裕二15才)……【編：ほー，ファミコンのベース音ってわけね。影：なかなかいないぞ，そういう声は。】

MOVEで使うシステム。

DEF SPRITEの範囲はそのままDE.SP.で使ったほうが効果的。DEF MOVEではオリジナルは作れない。だから&H1280～&H12FFを使おう。使いかたは８×８ドットキャラを使うのに４バイトずつ使う。横むきビームを使うんだったら，POKE&H1280, 120, 209, 2, 120とすると画面中央のほうにビームがでてくるはず。

もっと説明すると，１バイト目がY座標，２バイト目がCHR＄( )の数，3バイト目が配色番号，4バイト目がX座標。もう一つだしたかったら，POKE&H1284からはじめること。はじめるのはかならず１ケタ目が０，４，８，Cのところを使用すること。消すときは，&H1280～&H128FまでのものならERA 0かCAN 0を使う。

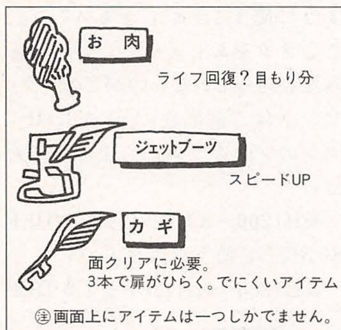
プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分（黒いところ）は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY 1，CHR＄(　) ⏎

のように定義し，ファンクション・キーから入力してください。なお( )の中のコードはつぎのとおりです。

f3	195	m7	255
f5	197	l4	244
l6	246	i3	219
m5	253	k7	239



《第３図》アイテム説明

《第１表》変 数 表

Y, V	座標
L	体力
R	ステージ
N	方向
X	スクロール計算
S, T	コントローラ用
W	敵ジャンプ・データ
Q	ナイフ方向
O	画面キャラ調節
M	画面数
Z	敵の動作用
DO	ドアのX座標
U, I	雑用
A, B, C, D, E, F, G, H	キャラクター・スプライト
K	敵スピード
X1, X2, Y1, Y2	敵座標
AX, AY	アイテム座標
A＄	アイテム・スプライト
SP	主人公のスピード
KI	カギの数
P	敵→アイテム変換
J	ジャンプ・チェック
NI	ナイフ・チェック
AI	アイテム・チェック

天空に浮く大帝国のプログラム・リスト

```
10 CLS:SCREEN0,1IFSCR$(0,0)<>" "THEN70
20 CLS:FORU=2TO9:FORI=0TO31:POKE&H48,I,U+(I>29):PRINT"f3":NEXTNEXT
30 FORI=0TO31:POKE&H48,I,10+(I>29):PRINT"m7":POKE&H48,I,11+(I>29):PRINT"f3":NEXT
FORU=13TO14:FORI=0TO31:POKE&H48,I,U+(I>29):PRINT"m7":NEXTNEXT
40 FORU=28TO31:FORI=0TO31:POKE&H48,I,U+(I>29):PRINT"m7":POKE&H48,I,U-13+(I>29):P
RINT"f3":NEXTNEXT
50 FORI=0TO31STEP4POKE&H48,I,6:PRINT"f5":NEXTLOCATE12,11PRINT"f3m7m7f3":LOCATE12
,12PRINT"f3m7m7f3"
60 FORI=4TO9:LOCATE11,I:PRINT"l4f5f5f5f5l4":NEXTLOCATE13,2PRINT"l6l6":LOCATE12,3
PRINT"l6f5f5l6"
70 SCREEN0
80 PALETB 0,33,7,58,23:VIEWFORI=2TO6:LOCATE4,I:PRINT"i3i3i3i3i3i3i3i3i3i3i3i3i3i
3i3i3i3i3i3i3":NEXTPAUSE100FORI=3TO5:LOCATE5,I:PRINT"                    ":NEXTLOC
ATE6,4PRINT"ﾃﾝｸｳﾆ ｳｸ  ﾀﾞｲﾃｲｺｸ":LOCATE6,14PRINT"PUSH START BUTTON"
90 LOCATE1,21PRINTCHR$(180)" 1987  C.A.T. SOFT/DRAGON":W=-1X=1
100 X=X+W:POKE&H2005,0:POKE&H2005,X:PAUSE9IFX>10ORX<1W=-W
110 IFSTRIG(0)<>1THEN100
120 POKE&H4015,15:POKE&H4000,215,250,87,8:L=15R=1RESTORE950:FORQ=0TO4:READI:PALE
TB 0,13,I,I,I:PAUSE1NEXT
200 V=120N=3Y=120SP=3Z=-16DO=240X=0M=1KI=0AI=0X1=0X2=0NI=0J=0
210 CLS:CGSET1,0:GOSUB940:LOCATE11,8PRINT"READY":LOCATE10,10PRINT"STAGE"R:LOCATE
9,12PRINT"LET'S GO!":PAUSE250
220 CLS:PALETB 0,33,7,58,23:PALETS 2,13,13,13,13:VIEW:SPRITEON
230 ONR RESTORE1070,1080,1090,1100:READA,B,C,D,E,F,G,H,K:FORI=2TO7:DEFSPRITEI,(3
,1,0,0,0)="":NEXTPOKE&H694,136,65,136,65,136,65,136,65
240 POKE&H1270,30,239+R,3,38:GOSUB850:GOSUB890
250 S=STICK(0)T=STRIG(0)O=0
260 IFS MOD4=2ANDM>0X=X-SP:O=SP:N=7GOSUB850
270 IFS MOD4=1X=X+SP:N=3O=-SP:GOSUB850
280 IFT=8ANDJ=0J=1W=-9Y=120V=XPOS(0)DEFSPRITE0,(0,1,0,-(N=3),0)="":POKE&H680,12-(
N=3),13+(N=3),14-(N=3),15+(N=3):POKE&H4000,191,140,120,8:ERA0
290 IFJ=1Y=Y+W:W=W+2SPRITE0,V,Y:IFW=11J=0POKE&H400C,0,0,2,0:SPRITE0:GOSUB850
300 V=XPOS(0)POKE&H12E0,128,209,2,(V+6-(120-Y))+(N=7)*6
310 IFX<0X=X+255M=M-1
320 IFX>255X=X-255M=M+1
330 IFM<>8DO=240SPRITE5:SPRITE6
340 IFM=8SPRITE5,DO,104:SPRITE6,DO,120:DO=DO+O
350 IFABS(V-DO)>6THEN430
360 IFKI<3X=X-SP:DO=DO+SP:O=0GOTO430
370 POKE&H4000,225,137,87,8:SPRITE5:SPRITE6:PAUSE200FORI=0TO3:POKE&H4000,225,250
,87,7:PAUSE30NEXTLOCATE6,15PRINTR" STAGE CLEAR !!":PAUSE300R=R+1
380 IFR<5THEN200
390 GOSUB940:CLS:VIEWDEFMOVE(0)=SPRITE(0,1,1,1,0,0)MOVE0:PAUSE100POKE&H400C,15,0
,141,15:FORI=9TO6STEP-1LOCATE12,I:PRINT"m7m7m7m7":NEXTFORI=5TO4STEP-1LOCATE12,I:
PRINT"m5m5m5m5":NEXTLOCATE13,3PRINT"m5m5":PAUSE100
400 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,1,2,15,0,0)MOVE0:LOCATE5,1PRINT"CONGRATULATIONS !!":LOCA
TE0,14PRINT"SKY FLOAT GREAT EMPIRE<1>ｵﾜﾘ"
410 IFSTRIG(0)<>1THEN410
420 RUN
430 IFT=4ANDNI=0NI=1NX=XPOS(0)NY=Y:DEFSPRITE1,(1,0,0,-(N=3),0)=CHR$(204)Q=N:POKE
&H4004,130,131,30,8
440 IFNI=1SPRITE1,NX,NY:NX=NX+((Q=7)-(Q=3))*16NX=NX+O
450 IFNX>255ORNX<0NI=0SPRITE1
460 X1=X1-K:X2=X2-K:X1=X1+O:X2=X2+O
470 Z=Z-(R=2ORR=3)*2Y1=Y1-(R=2ORR=3)*Z:Y2=Y2-(R=2ORR=3)*Z
480 IFZ=14Z=-16
490 IFX1<10ORX1>255GOSUB960
500 IFX2<10ORX2>255GOSUB1010
510 POKE&H688,A,B,C,D,A,B,C,D
520 IFR=4POKE&H688,140,69,82,71
530 SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2
540 POKE&H2005,X:POKE&H2005,0
550 IFABS(V-X1)<10ANDABS(Y-Y1)<10GOSUB1060
560 IFABS(V-X2)<10ANDABS(Y-Y2)<10GOSUB1060
570 IFABS(NX-X1)<16ANDABS(NY-Y1)<10ANDNI=1NI=0P=1POKE&H400C,1,1,1,1:SPRITE2:SPRI
TE1:IFR=4GOSUB840
580 IFABS(NX-X2)<16ANDABS(NY-Y2)<10ANDNI=1ANDR<4NI=0P=2POKE&H400C,1,1,1,1:SPRITE
1:SPRITE3
590 IFP=1ANDAI=0AX=X1:AY=Y1:X1=0Y1=0AI=RND(2)+1P=0GOTO640
600 IFP=2ANDAI=0AX=X2:AY=Y2:X2=0Y2=0AI=RND(2)+1P=0GOTO640
610 IFP=1X1=0Y1=0P=0
620 IFP=2X2=0Y2=0P=0
630 GOTO690
640 ONAI RESTORE660,670:IFRND(10)<1AI=3RESTORE680
650 READA$:DEFSPRITE4,(3,1,0,0,0)=A$
660 DATA"ﾝAﾃ"S"
670 DATA"ﾁｰﾃﾌ""
680 DATA"k7Aﾝk7"
690 AX=AX+O:IFAX>255ORAX<0AI=0SPRITE4
700 IFAI<>0SPRITE4,AX,AY
710 IFABS(V-AX)<10ANDABS(Y-AY)<10ANDAI<>0POKE&H4000,28,201,255,8:SPRITE4:GOSUB80
0
720 POKE&H688,E,F,G,H,E,F,G,H
730 IFR=4POKE&H688,140,69,82,71
740 SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2
750 IFR<4ORX1<90THEN250
760 IFRND(20)>0THEN250
770 FORI=0TOX1/10-4:POKE&H12D0,Y1,220,1,X1-4-I*10:POKE&H12D4,Y1,220,1,X1-14-I*10
:POKE&H12D8,Y1,220,1,X1-24-I*10:POKE&H12DC,Y1,220,1,X1-34-I*10:POKE&H4004,31,131
,50,8:NEXTERA5
780 IFABS(Y-Y1)<8L=L-6GOSUB890
790 GOTO250
```

```
800 IFAI=1ANDSP<10SP=SP+1
810 IFAI=2L=L+R:GOSUB890
820 IFAI=3KI=KI+1GOSUB870
830 AI=0RETURN
840 FORI=6TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,5,1,10,0,0)POSITIONI,X1,RND(16)+Y1:MOVEI:NEXT
FORI=0TO50:POKE&H400C,15,15,RND(255),15:NEXTCAN6,7:RETURN
850 IFMOVE(0)=0ANDJ=0DEFMOVE(0)=SPRITE(0,N,1,2,0,0)POSITION0,120,120:MOVE0
860 RETURN
870 IFKI>3KI=3
880 FORI=1TOKI:POKE&H1270+I*4,30,65,3,40+I*8:NEXTRETURN
890 IFL>15L=15
900 ERA1,2,3,4:IFL>-1FORI=0TOL:POKE&H1290+I*4,90-I*4,209,1,20:NEXTRETURN
910 RESTORE950:FORI=0TO4:READQ:PALETB 0,13,Q,Q,Q:PAUSE3NEXTCLS:PAUSE200
920 GOSUB940:LOCATE9,10PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)<>1THEN920
930 RUN
940 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXTRETURN
950 DATA44,33,18,2,1
960 X1=240ONR GOTO970,980,980,990
970 Y1=120GOTO1000
980 Y1=80+RND(40)GOTO1000
990 Y1=104X2=240Y2=120
1000 RETURN
1010 X2=240ONR GOTO1020,1030,1030,1040
1020 Y2=90GOTO1050
1030 Y2=90+RND(40)GOTO1050
1040 Y2=120
1050 RETURN
1060 POKE&H400C,1,1,15,1:L=L-R:GOSUB890:RETURN
1070 DATA0,1,2,3,8,9,10,11,3
1080 DATA96,65,186,187,96,81,190,191,5
1090 DATA184,113,114,115,184,117,118,119,14
1100 DATA226,166,234,234,232,235,164,169,2
```


★友人Sが，いきなり「T先生のこと好き？」と聞いてきたので，「きらいだよ」と言って，うしろをふり返ると，T先生が立っていた。(静岡県下田市・ひろいぐい15才)……【影：はめられたってわけね。ぐはは。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



敵の動きがいいねー，シューティング・ゲーム

SPACE WARS

田村　浩一

内容

シューティング・ゲームです。敵がしつこく自機に弾を放つようすをマシン語で表現しました。やっぱりスプライトのある機種では，こういうことをしないと，もったいないと僕は思うんだなあ。

遊びかた

✚ボタンで8方向に移動，Ⓐかⓑボタンでミサイルを発射します。

ザコを一定数やっつけるとボスが登場して，そいつをやっつけるとステージ・クリアと，非常に単純ですが，敵が強くなってくると("H"ターゲットの面なんかめちゃくちゃに強い)，なかなかもえてくると思います。

あと，エンディングはありませんので永遠にやってください。

プログラムについて

残りのメモリはもうありません。改造はむずかしいと思います。

マシン語では，①当たり判定，②敵の弾の処理，③スクロール，④16方向弾の書き込み（ベーシックでは遅いため）の四つの仕事をやっています。

入力上の注意

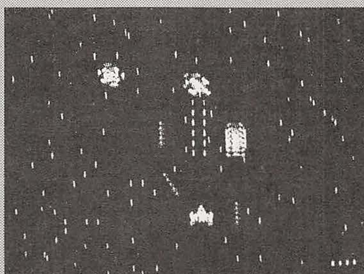
リスト1，2をセーブした後，

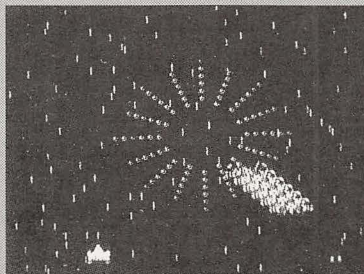
《第1表》変数表

変数	内容
X, Y	自機座標
MX, MY	自機のミサイルの座標
TX, TY	ボスの座標（ボスが出現しているときの使う。）
AX, AY	ボスの移動量（ボスが出現しているときの使う。）
LF	ボスの耐久力（ボスが出現しているときの使う。）
TS	敵の種類
W, Z	敵が弾を撃つ間隔を計算(?)します。
I	FOR～NEXTもどき用。
K	スティックの値を入れ
G, T	ておきます。
G, T	トリガの値を入れておきます。
BX, BY	爆発を表示するとき使います。
R	現在のステージ数
P	残機数
SC	スコア
HI	ハイスコア
A	計算用



▲《写真1》タイトル画面。超過激シューティング・ゲームだ


◀《写真2》まずはザコ相手に戦闘だ。敵の動きがとてもいいぞ


▶《写真3》現れしボス。16方向弾を放ってくるから注意しろ



▼《写真4》エンディングなしだぞ。どのターゲットまで進むかな？

★10 R=INT(RND(1)＊32)+2：FORI=1TOR：NEXT：MOTOR：RUN……MSX対応。(福島県いわき市・だっぺよ哲ちゃん15才)……【影：うわーっ，なんじゃこれは，カタカタカタうるさいぞ。】

リスト1をロードしてRUN, NEWしてから，リスト2をロードしてRUNしてください。

マシン語データには，チェック・サムがついています。DATA ERROR IN～と表示されたら，その行にまちがいがあるのでなおしてください。リスト中のアミがけ（黒いところ）には，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY 1, CHR$(254)⏎(リターン・キーを押す)。

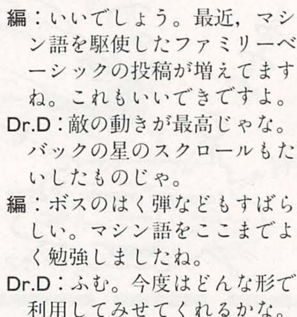
のように定義し，[F1]を押して入力してください。( )の中の数字はつぎのとおりです。

m6…254, h5…213, J1…225, K1…233, K2…234, K3…235, K4…236, K5…237, K6…238, K7…239, L0…240, L1…241, L2…242

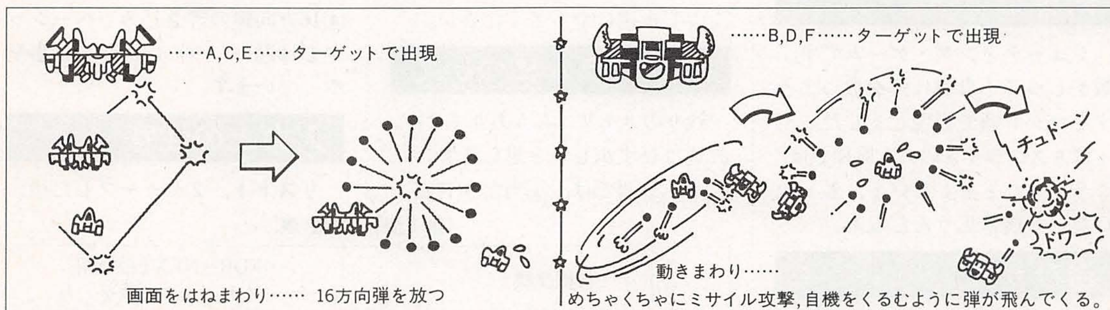
苦労した点

プログラムの都合上，GOSUBやFOR～NEXTが非常に使いにくいものになってしまい，たいへん苦労しました。GOSUBはGOTO, FOR～NEXTはIF文を使って代用しています。

◉参考にしたゲーム……テクモの「スターフォース」



Dr.D：こ，これは！
編：いいでしょう。最近，マシン語を駆使したファミリーベーシックの投稿が増えてますね。これもいいできですよ。
Dr.D：敵の動きが最高じゃな。バックの星のスクロールもたいしたものじゃ。
編：ボスのはく弾などもすばらしい。マシン語をここまでよく勉強しましたね。
Dr.D：ふむ。今度はどんな形で利用してみせてくれるかな。



《第1図》ボスのアルゴリズム

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&H6D20
20 KEY1,"
30 KEY2,"PRINT
40 KEY3,"GOTO
50 KEY4,"CHR$(
60 READA$:IFA$="*"THEN100
70 FORI=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKE&H6D20+AD,A:AD=AD+1:B=(B+A+AD)AND2
55:NEXT
80 IFB<>VAL("&H"+MID$(A$,17,2))BEEP:PRINT"DATA ERROR IN";110+AD/8*10:END
90 GOTO60
100 SCREEN1:CLS:FORI=0TO118:POKE&H48,RND(31),I MOD30+24:PRINTCHR$(205+RND(2)):NE
XT:SCREEN0:END
110 'm6 ﾃﾞｰﾀ
120 DATA 0002040506050402 40
130 DATA 00FEFCFBFAFBFCFE88
140 DATA FAFBFCFE0002040526
150 DATA 0605040200FEFCFB10
160 DATA A00F8CD06FA204A9FD
170 DATA 00186DD06FCAD0F9B8
180 DATA AAADD86F9DC312AD19
190 DATA D96F9DC012B9206DFA
200 DATA 99E06FB9306D99F0E5
210 DATA 6F88C0FFD0D4A9FF4B
220 DATA 8DD96F600000000024
230 DATA ADDF6F38E901C9FFED
240 DATA D002A9EF8DDF6FA9FF
250 DATA 008D0520ADDF6F8D9D
260 DATA 0520A0238CD06FA296
270 DATA 04A900186DD06FCAB5
280 DATA D0F9AAADDA6F38E963
290 DATA 04DD2312B02018692E
300 DATA 0FDD23129018ADDB23
310 DATA 6F38E904DD2012B05A
320 DATA 0D18690FDD201290BA
330 DATA 05A9018DDE6F88C0EF
340 DATA FFD0C1A00F8CD06F9D
350 DATA A204A900186DD06F94
360 DATA CAD0F9AABDC012C94D
370 DATA F0B01DBDC01218798E
380 DATA F06F9DC012BDC31292
390 DATA 1879E06F9DC312C991
400 DATA F89005A9FF9DC01259
410 DATA ADDA6F38E902DDC376
420 DATA 12B02018690BDDC328
430 DATA 129018ADDB6F38E9DE
440 DATA 02DDC012B00D1869F1
450 DATA 0BDDC0129005A9014E
460 DATA 8DDE6F88C0FFD09D80
470 DATA ADD96FC9F090016003
480 DATA A00F8CD06FA204A9F0
490 DATA 00186DD06FCAD0F9AB
500 DATA AABDC012C9F09015E6
510 DATA ADD86F1869049DC3A3
520 DATA 12ADD96F1869049DF0
530 DATA C01218900B88C0FF20
540 DATA D0D0A9FF8DD96F6041
550 DATA 8CDC6FADDA6F38ED17
560 DATA D86FD002A9018DD25D
570 DATA 6FADDB6F38EDD96F94
580 DATA D002A9018DD36FA225
590 DATA 01ADD26F8DD46FAD75
600 DATA DA6FCDD86FB00DAD60
610 DATA D26F49FF1869018D5C
620 DATA D46FA2FF8ED66FA259
630 DATA 01ADD36F8DD56FADAB
640 DATA DB6FCDD96FB00DAD98
650 DATA D36F49FF1869018D95
660 DATA D56FA2FF8ED76FA99B
670 DATA FF8DD96FADD46FCD10
680 DATA D56F9075ACDD6FA91E
690 DATA 00186DD66F88D0F99D
700 DATA ACDC6F99E06FACDDA9
710 DATA 6FA9008DD06F8DD1CF
720 DATA 6FADD16F186DD56F18
730 DATA 8DD16FADD06F69009E
740 DATA 8DD06F88D0EBADD0CE
```


★しかし…必死の戦いもむなしく，影の支配に屈してしまった国もあった。デンパ王国，それがその国の名である。ーティル・ナ・ノーグIIよりー。(千葉県茂原市・**ナットウドーナツ15才**)……【影：そして影は編集長に…。】

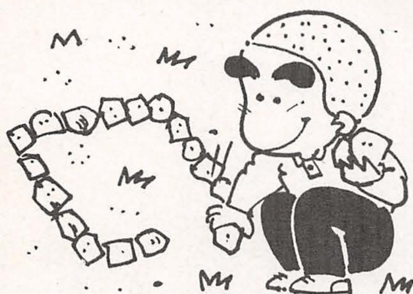
```
750 DATA 6FD00CADD46FCDD18B
760 DATA 6F9004A200B01FA2C5
770 DATA 00E8ADD16F38EDD4F7
780 DATA 6F8DD16FADD06FE9AC
790 DATA 008DD06FD0EBADD498
800 DATA 6FCDD16F90E38AF025
810 DATA 09A900186DD76FCAD0
820 DATA D0F9AEDC6F9DF06F32
830 DATA 60ACDD6FA900186D9C
840 DATA D76F88D0F9ACDC6F4E
850 DATA 99F06FACDD6FA9004B
860 DATA 8DD06F8DD16FADD106
870 DATA 6F186DD46F8DD16FEE
880 DATA ADD06F69008DD06F33
890 DATA 88D0EBADD06FD00CA2
900 DATA ADD56FCDD16F9004D8
910 DATA A200B01FA200E8AD64
920 DATA D16F38EDD56F8DD18F
930 DATA 6FADD06FE9008DD094
940 DATA 6FD0EBADD56FCDD1F1
950 DATA 6F90E38AF009A900E3
960 DATA 186DD66FCAD0F9AE12
970 DATA DC6F9DE06F6000000D
980 DATA *
```

《リスト2》SPACE WARSのメイン・プログラム・リス

```
10 CLEAR&H6D20:CLS:SPRITEON:POKE&H4015,15
20 X=Y=K=MX=MY=TX=TY=AX=AY=I=G=T=Z=W=BX=BY=SC=LF=A:HI=500
30 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ピプポペ":DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)="j1j1h5h5"
40 VIEW:LOCATE0,5
50 PRINT"K7K5L0K2K5L0K7K5L0K7K5L0K2K5L0K2 K2K7K5L0K2K5L0K7K5L0
60 PRINT"K6  K6 K6K6 K6K6  K6  K6 K6K6 K6K6 K6K6
70 PRINT"L1K5L0K4K5L2K4K5K3K6  K4K3 K6K6K6K4K5K3K4K2L2L1K5L0
80 PRINT"  K6K6  K6 K6K6  K6  K6K6K6K6 K6K6K6   K6
90 PRINT"L1K5L2K1  K1 K1L1K5L2K1K5L2L1K1L2K1 K1K1L1K5L1K5L2
100 LOCATE8,13:PRINT"PUSH START"
110 LOCATE8,16:PRINT"SCORE";SC;"0"
120 LOCATE8,18:PRINT"HIGH ";HI;"0"
130 IFSTRIG(0)<>1THEN130
140 FORI=0TO47:PALETB 0,14,48,33,33+I MOD12:GOSUB630:NEXT:PAUSE100
150 VIEW:POKE&H6FDD,4:P=4:SC=0:R=0:GOSUB1130:GOSUB1080
160 RESTORE
170 READTS,W
180 ONTS GOTO330,440,530
190 A=PEEK(&H6FDD):A=A-(A<8)*2:POKE&H6FDD,A:GOTO160
200 'm6 ジキ
210 K=STICK(0):G=STRIG(0)
220 IFK AND1ANDX<232X=X+4
230 IFK AND2ANDX>8X=X-4
240 IFK AND4ANDY<204Y=Y+4
250 IFK AND8ANDY>40Y=Y-4
260 SPRITE0,X,Y:POKE&H6FDA,X,Y
270 IFG>3ANDMY<8ANDT=0MX=X:MY=Y:GOSUB620
280 T=G:IFMY>7MY=MY-8:SPRITE1,MX,MY:IFMY<8SPRITE1
290 CALL&H6D78:IFPEEK(&H6FDE)>0RETURN940
300 IFMOVE(3)=0CAN3
310 RETURN
320 'm6 ザコ
330 FORI=0TO2:POSITIONI,RND(240),0:NEXT:Z=600:A=7+R MOD3
340 I=ABS(Z MOD3)
350 GOSUB210:POSITION4,MX,MY:C=CRASH(4)
360 IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(A,4+RND(2)-(X<XPOS(I)),1+RND(I+1),4+RND(24)):MO
VEI
370 IFC>-1ANDC<3ANDMY>7BX=XPOS(C):BY=YPOS(C):GOSUB660:GOSUB630:CANC:POSITIONC,RN
D(240),0:SPRITE1:MY=0:SC=SC+5+R:IFZ<0THEN400
380 Z=Z-1:IFZ MODW=0POKE&H6FD8,XPOS(I),YPOS(I)
390 GOTO340
400 FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(A,1,1,YPOS(I)/2+8):MOVEI:NEXT
410 GOSUB210:PAUSE1:I=I+1:IFI<120THEN410
420 CAN0,1,2:GOTO170
430 'm6 ボス 1
440 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="ュプペW":DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)="ピョVポ":AX=6+(RND(2)
=0)*12:AY=6:GOTO690
450 IFTX<16ORTX>208AX=-AX
460 IFTY<32ORTY>200AY=-AY
470 TX=TX+AX:TY=TY+AY:SPRITE2,TX,TY:SPRITE3,TX+16,TY
480 GOSUB210
490 IFABS(TX-MX+8)<24ANDABS(TY-MY)<16BX=MX:BY=MY:GOSUB660:GOSUB650:SPRITE1:MY=0:
LF=LF-1:IFLF=0THEN740
500 Z=Z+1:IFZ=W Z=0:POKE&H6FD8,TX+12,TY+4:CALL&H6D40:GOSUB640
510 GOTO450
520 'm6 ボス 2
530 DEFSPRITE2,(3,1,0,0,1)="Jァチゾ":DEFSPRITE3,(3,1,0,1,1)="ァJゾチ":AX=14+(RND(2)=
0)*28:AY=-4:GOTO690
540 AX=AX+SGN(112-TX)
550 AY=AY+SGN(120-TY)
560 TX=TX+AX:TY=TY+AY:SPRITE2,TX,TY:SPRITE3,TX+16,TY
570 GOSUB210
580 IFABS(TX-MX+8)<24ANDABS(TY-MY)<16BX=MX:BY=MY:GOSUB660:GOSUB650:SPRITE1:MY=0:
LF=LF-1:IFLF=0THEN740
590 Z=Z+1:IFZ=W Z=0:POKE&H6FD8,TX+8,TY
600 GOTO540
610 'm6 オト
620 POKE&H4004,255,131,9,0:RETURN
630 POKE&H4000,127,130,50,1:POKE&H400C,7,0,9+RND(3),8:RETURN
640 POKE&H4000,63,132,0,1,127,132,200,0:RETURN
650 POKE&H4000,127,130,200,0,60,129,9,0:POKE&H400C,4,0,9,8:RETURN
660 'm6 バクハツ
670 DEFMOVE(3)=SPRITE(10,0,2,4):POSITION3,BX,BY:MOVE3:RETURN
680 'm6 ボス シュツゲン
690 TX=112:TY=0:Z=0:LF=10+R*5
700 TY=TY+2:SPRITE2,TX,TY:SPRITE3,TX+16,TY
710 GOSUB210:PAUSE1:IFTY<60THEN700
720 ONTS-1GOTO450,540
730 'm6 ボス バクハツ
740 I=0
750 A=I MOD4:DEFMOVE(A)=SPRITE(10,0,2,4):POSITIONA,TX-7+RND(30),TY-8+RND(16):MOV
EA:GOSUB630
760 T=1:GOSUB210:I=I+1:IFI<40THEN750
770 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,16-(I MOD2)*4):POSITIONI,TX+8,TY:NEXT
780 PALETB 0,48,48,48,48:MOVE0,1,2,3,4,5,6,7:SPRITE2:SPRITE3:CGSET1
790 FORI=0TO30
800 IFI<9POKE&H400C,15,0,I+7,8
810 POKE&H4000,63-I/2,130,I*8,1,127-I/2,130,I*8,1
820 PAUSE7:NEXT
830 GOSUB1130:SPRITE0
840 'm6 クリアー
850 LOCATE11,5:PRINT"CLEAR!"
860 LOCATE12,7:PRINTCHR$(34)+CHR$(65+R)+CHR$(34)
870 LOCATE11,9:PRINT"TARGET"
880 A=100+R*50
890 LOCATE9,13:PRINT"BONUS";A;"0"
900 LOCATE9,16:PRINT"SCORE";SC;"0":PAUSE200
910 FORI=SC TOSC+A:LOCATE14,16:PRINTI;"0":GOSUB640:NEXT:SC=I-1
920 R=R+1:PAUSE300:VIEW:GOTO170
930 'm6 ヤラレル
940 CUT0,1,2,3:PAUSE80
950 PALETB 0,6,6,6,6
960 FORI=0TO15:POKE&H2C1+I*4,164+RND(12):NEXT
970 POKE&H6FD8,X+4,Y+4:CALL&H6D40
980 FORI=0TO3:SPRITEI:CANI:NEXT
990 FORI=0TO60:PALETS 0,6,RND(60),RND(60),RND(60):CALL&H6D78:POKE&H400C,15,0,6+I
 MOD8,8:NEXT
1000 GOSUB1130:PAUSE150
1010 P=P-1:GOSUB1080
1020 IFP>=0THEN180
1030 'm6 ゲーム オーバー
1040 CLS:LOCATE9,13:PRINT"GAME OVER":PAUSE300
1050 IFHI<SC HI=SC
1060 GOTO40
1070 'm6 ザンキ ヒョウジ
1080 SPRITE7
1090 IFP<1RETURN
1100 FORI=1TOP:POKE&H26C+I*4,220,222,2,220+I*6:NEXT
1110 RETURN
1120 'm6 コマカイ セッテイ
1130 CGSET1,1:X=120:Y=204:MY=0
1140 CAN0,1,2,3,4,5,6,7
1150 FORI=0TO15:POKE&H2C0+I*4,255,223,0:NEXT
1160 DEFMOVE(4)=SPRITE(0,0,0,0)
1170 POKE&H6FD9,255:POKE&H6FDE,0,0
1180 RETURN
1190 'm6 パターン
1200 DATA 1,13, 2,60, 1,8, 3,5, 1,4, 2,35, 1,2, 3,3, 0,0
```

★桃太郎電鉄で"かげ社長"と名前を入れてはじめたら，すぐに無一文になり，どこから借りてきたのか，借金までしていた。いやー，さすが影さん。(福島県西郷村・お月様15才)……【影：私は，ゲーム・ウィルスか。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



岩をきちんとかたづけましょう

Mr. PoPo

Mr.PoPo

◉STORY

PoPoは，修業中の魔術師。ある日，修業の友達，PiPiから，手紙が届いた。50の部屋の岩をすべてかたづけてほしいと。岩は，たいへん重く，手で動かすことは不可能だ。覚えたての念動術を使って50の部屋にLET'S TRY！

◉HOW TO PLAY

各面の岩（青の丸い物）を四角のワクの中にすべて入れてください。岩は押すと動きます。しかし，PoPoは念動術を覚えたばかりなので，何かに当たるまで岩を止めることはできません。カベも同様です。

どうしても解けなくなったときは🅇を押してください。🅁を押すとつぎの部屋へ進むことができます。また，オープニングのときに，コンティニューを選ぶと好きな面から，はじめることができます。

各面ごとに，DIFFICULTY（むずかしさ）を設定してあります。3段階で，3が一番むずかしくなっています。

◉プログラムについて

データが，膨大になってしまいました。もっとじょうずに組まなければならないのでしょうが，本格的にプログラムを組むのははじめてなので，笑ってゆるしてください。

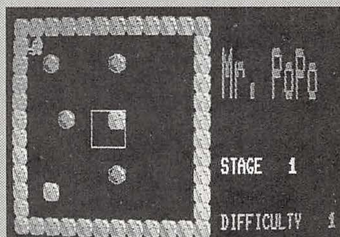
《第1表》変数表

M	PoPo
K	カベ
V	岩
MX, MY	PoPoの座標
KX, KY	カベの座標
VX, VY	岩の座標
X1, Y1	消去座標
X, Y	移動量
MP(n, n)	マップ
MPI	マップ予備
F	面
D	むずかしさ

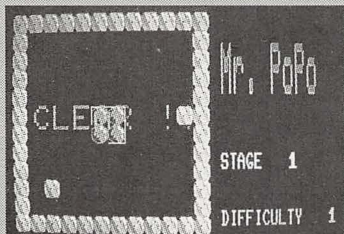


編：よくあるタイプのパズルゲームですが，面数が豊富で，けっこう楽しめますネ。
Dr.D：たしかにゲーム内容は，ありきたりじゃな。もう少しくふうしてほしいゾ!!
じゃが，リストのほうは，短くまとめていて，なかなかよろしい!!REM文を見ながらプログラムの流れを追って解析してみてくれたまえ。
編：いろいろ自分で改造してみるのもいいんじゃないですか。
Dr.D：そうじゃな。ぜひやってみてくれたまえ。

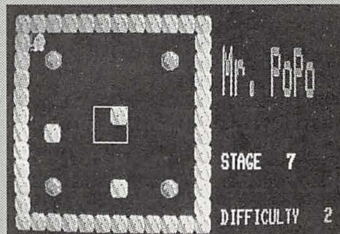
◀《写真1》1でスタート，2を押すと好きな面からはじめられる



▶《写真2》丸い岩を，指定された四角の中に全部入れてしまえ!!



◀《写真3》このように四角の中にすべて入れるとステージ・クリア



▶《写真4》ステージ7は難易度2だ!!ブロックの使いかたがカギ

★僕はこの前，コップに入ったそばつゆをコーラとまちがえて飲んでしまった。すごくのどがひりひりした。(神奈川県横浜市・佐藤カツ屋16才)……【影：しょう油とまちがえたらとんでもないことになっていたゾ!!】

Mr.PoPoのプログラム・リスト

```
10 GOTO320
20 '----- CHARA PUT ------
30 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),M,PSET:RETURN
40 LINE(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),PSET,0,BF:RETURN
50 PUT@A(VX*32,VY*16)-(VX*32+31,VY*16+15),V,PSET:RETURN
60 PUT@A(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15),K,PSET:RETURN
70 LINE(32,16)-(351,175),PSET,0,BF:RETURN
80 '------- PoPo MOVE ----
90 A$=INKEY$:X1=MX:Y1=MY:IF A$="" THEN GOSUB30:GOTO90
100 X=(A$="4")-(A$="6"):Y=(A$="8")-(A$="2"):GOSUB 40:MX=MX+X:MY=MY+Y
110 IF MX<1 OR MX>10 OR MY<1 OR MY>10 THEN VY=MY:VX=MX:MX=X1:MY=Y1:GOTO90
120 IF MP(MX,MY)>0 THEN VY=MY:VX=MX:KY=MY:KX=MX:MX=X1:MY=Y1:GOSUB 150
130 IF A$="*"THEN GOSUB70:GOTO290:ELSEIF A$="!"THENF=F+1:IF F<51THEN280ELSE END
140 LINE(160,80)-(223,111),PSET,7,B:GOTO80
150 '------ OTHER MOVE --------
160 SOUND7,150:SOUND6,200:SOUND8,212:SOUND11,1:SOUND12,22:SOUND13,1
170 ON MP(X1+X,Y1+Y) GOTO 180,210
180 X1=VX:Y1=VY:VX=VX+X:VY=VY+Y:IF MP(VX,VY)>0 THEN 200
190 GOSUB 50:MP(X1,Y1)=0:GOSUB40:GOTO180
200 MP(X1,Y1)=1:GOSUB250:RETURN
210 X1=KX:Y1=KY:KX=KX+X:KY=KY+Y:IF MP(KX,KY)>0 THEN 230
220 GOSUB60:MP(X1,Y1)=0:GOSUB 40:GOTO210
230 MP(X1,Y1)=2:GOSUB250:RETURN
240 '---------- CLEAR ------
250 FOR I=5 TO 6:FOR J=5 TO 6:IF MP(I,J)=1 THEN NEXTJ,I:ELSE RETURN
260 FOR I=0 TO 4000:NEXT:PLAY"CDEFGAB","EGGBCFF":F=F+1:IF F=51 THEN 570
270 FOR I=1 TO 6:SYMBOL(40+I,80-I),"CLEAR !!",5,3,I:NEXT
280 LINE(530,120)-(570,135),PSET,0,BF:LINE(600,170)-(640,200),PSET,0,BF:GOTO490
290 '------ FAIL --------
300 MX=1:MY=1:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 10:MP(I,J)=MP1(I,J):VX=I:VY=J:KX=I:KY=J
310 ON MP(I,J) GOSUB 50,60:NEXTJ,I:LINE(160,80)-(223,111),PSET,7,B:GOTO90
320 '---- FIRST-----
330 DEFINT A-Z:DIM M(96),K(96),V(96),MP(11,11),MP1(11,11):WIDTH40,20:F=1
340 FORI=0TO95:READM(I):NEXT:FORI=0TO95:READK(I):NEXT:FORI=0TO95:READV(I):NEXT
350 FOR I=4 TO 6:PLAY"T120V8L20S8M5000BAGFEDC","T120V3L20S8M1000FDCFEGE":SYMBOL(
100+I,20-I),"Mr. PoPo",6,6,I:SYMBOL(200+I,80),"1 GAME START",2,2,7:SYMBOL(200+I,
110),"2 CONTINUE",2,2,7:SYMBOL(200+I,140),"HIT ANY KEY",2,2,5:NEXT
360 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 360
370 IF A$="2" THEN 380 ELSE 420
380 '------ CONTINUE --------
390 LOCATE 10,18:INPUT"ﾅﾝﾒﾝ ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾏｽ ｶ?",A:IF A<2 OR A>50 THEN 390
400 FOR I=1 TO 4:READB,C:NEXT:READ G,D:FOR I=1 TO G:READ B,C:NEXT:
410 F=F+1:IF F=A THEN 430 ELSE 400
420 '-------- STAGE EDIT ------
430 CLS:FORJ=0TO1:FORI=0TO11:PUT@A(I*32,J*176)-(I*32+31,J*176+15),K,PSET
440 MP(I,J*11)=2:NEXTI:NEXT J
450 FORJ=0TO1:FORI=0TO11:PUT@A(J*352,I*16)-(J*352+31,I*16+15),K,PSET
460 MP(J*11,I)=2:NEXTI:NEXT J
470 FOR I=2 TO 4:SYMBOL(400+I,30-I),"Mr. PoPo",3,6,I
480 SYMBOL(400+I,120),"STAGE ",2,2,7:SYMBOL(400+I,170),"DIFFICULTY",2,2,6:NEXT
490 '------- STAGE READ ------
500 FORI=1 TO 10:FORJ=1 TO 10:MP(I,J)=0:MP1(I,J)=0:NEXTJ,I:GOSUB70:
510 FOR I=1 TO 4:READVX,VY:MP(VX,VY)=1:MP1(VX,VY)=1:GOSUB50:NEXT
520 READ A,D:FOR I=1 TO A:READKX,KY:MP(KX,KY)=2:MP1(KX,KY)=2:GOSUB60:NEXT
530 FOR I=1 TO 5:SYMBOL(500+I,120)," "+STR$(F),2,2:
540 SYMBOL(600+I,170),STR$(D),2,2,6:NEXT
550 MX=1:MY=1:LINE(160,80)-(223,111),PSET,7,B:GOTO90
560 --------- LAST --------
570 FORI=1 TO 6:SYMBOL(40+I,80-I),"ｵﾒﾃﾞﾄｳ !",5,3,I:NEXT
580 '------- PoPo -------
590 DATA 0,15360,0,-128,3,-32,7,-16,60,1016,0,120,0,62,224,1022,255,-2,1023
600 DATA -4,1023,-8,1023,-32,63,-16,63,-8,8191,-8,252,1984,8192,15360,28672
610 DATA -128,-2045,-32,-2041,-16,-1985,-8,30841,-24584,28793,-24578,28927,-2
620 DATA 28926,8190,29694,8188,-64,248,-2,8160,24693,8176,24638,8184,32767,-8
630 DATA 24828,1984,0,0,0,0,0,0,0,3,-1024,121,-24704,121,-24640,31,-1024,0
640 DATA 0,0,0,-1024,0,-2024,0,0,0,6,192,30,4064,252,1984
650 '-------- KABE ---------
660 DATA 2046,-21856,4095,24528,18431,-20486,1023,-10763,511,-5378,255,-2691
670 DATA -32641,-1346,16447,-683,-24543,-338,20495,-161,-22521,-82,21507,-43
680 DATA -22015,-22,21760,-12,2688,32760,1344,7664,1364,0,6826,8128,-21163
690 DATA 4080,22186,-32528,-21675,16636,21930,-14516,10965,20508,5482,-22528
700 DATA 2741,21516,1370,-22002,685,21774,342,-21888,171,21824,85,-21856,42
710 DATA -10928,21,18592,683,-16,13653,-8,1366,-2,-683,32767,-342,-6385,-171
720 DATA 24575,-86,-20481,-43,22527,-22,-21505,-11,22015,-6,-21761,-3,21887
730 DATA 32766,-21825,32767,21854,8191,-21844,4095,-2216
740 '------  BLOCK ------------
750 DATA 63,-1024,511,-128,3967,-16,29375,-2,-27137,-1,-21505,-1,-10241,-1
760 DATA -20481,-1,-10241,-1,-21825,-1,-10881,-1,21825,-1,30039,-2,3754,-16
770 DATA 469,32640,63,-1024,0,0,0,30720,0,31744,0,3968,0,480,0,469,0,112,0,0,0
780 DATA 0,0,112,0,112,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30720,0,31744,0,13968,0,480,0
790 DATA 496,0,112,0,0,0,0,0,112,0,112,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
800 '------- FIELD DATA ---------
810 DATA 2,2,6,2,3,5,6,8,2,1,2,9,6,5, 4,3,6,3,6,6,9,6,1,1,4,6 ,6,2,2,5,2,6,9,6
820 DATA 2,1,6,6,6,7 ,8,6,5,8,8,8,9,9,3,2,4,2,4,4,8,4 ,2,2,3,3,5,6,9,6,3,2,1,7
830 DATA 3,6,7,3, 6,2,2,3,9,5,2,6,2,2,6,5,6,7, 2,2,9,2,2,9,9,9,3,2,6,5,2,6,6,9
840 DATA 5,2,3,6,8,6,5,9,4,3,3,2,5,5,8,2,6,6, 4,5,7,5,4,7,7,6,3,2,7,2,4,3,6,7
850 DATA 7,2,4,4,6,7,9,7,2,3,7,5,4,7 ,6,5,7,5,5,6,6,6,4,2,2,3,7,3,5,4,3,8, 6,3
860 DATA 5,4,6,7,5,8,4,3,7,3,4,4,7,7,4,8, 5,2,2,5,9,5,5,9,3,2,5,5,5,7,7,8, 5,2
870 DATA 7,2,3,4,3,7,4,3,5,4,6,6,9,7,6,9, 9,2,2,4,9,4,4,7,4,3,6,3,5,4,6,7,7,5
880 DATA 5,3,6,3,5,7,6,7,4,3,3,4,5,5,6,5,2,7, 2,2,6,2,9,2,5,8,4,3,6,4,2,5,5,5,6
890 DATA 8, 2,2,4,2,9,2,9,5,4,3,6,1,6,6,4,7,8,7, 5,2,6,2,2,5,2,6,4,2,9,5,6,5,5
900 DATA 7,7,7, 5,4,5,6,4,5,6,5,4,2,9,4,9,6,5,8,9,8, 2,5,3,5,8,5,9,5,4,1,5,5,2
910 DATA 8,5,8,9,8, 6,2,6,3,6,4,6,6,4,1,3,2,3,4,4,7,9,6, 4,2,7,5,4,6,7,9,2,3,7
920 DATA 2,4,9, 2,2,9,2,2,6,9,6,2,2,5,4,5,6, 5,4,3,5,6,5,4,6,3,2,8,5,5,7,7,9, 4
930 DATA 2,5,2,7,5,9,5,4,3,7,2,5,6,4,8,7,8, 2,2,5,2,9,5,6,8,3,2,3,6,5,6,4,9
940 DATA 2,2,8,2,5,5,6,9,3,2,2,6,4,7,8,6, 7,2,7,4,5,5,2,7,3,1,7,6,5,7,7,8, 4,5
950 DATA 7,5,5,8,6,8,4,3,4,2,5,4,4,8,7,8, 4,4,7,4,3,6,8,6,4,3,5,2,2,3,5,6,4,9
960 DATA 2,4,7,4,2,6,9,7,3,3,4,3,4,5,6,7, 2,4,7,2,7,5,2,6,4,2,4,3,4,5,5,7,7,9
970 DATA 5,2,6,2,3,6,8,6,4,2,2,4,9,4,5,7,6,7, 2,2,5,2,9,2,9,6,2,1,2,7,5,6, 3,2
980 DATA 5,2,7,2,3,6,4,2,4,2,7,3,3,7,6,7, 7,2,5,5,9,6,6,9,2,1,3,6,7,6, 6,5,5,6
990 DATA 6,6,8,8,4,2,2,2,8,2,2,6,3,8, 3,4,8,4,3,7,8,7,3,3,4,5,4,9,8,9, 6,4,7,5
1000 DATA 4,6,5,7,4,3,7,2,4,3,7,7,4,9, 6,4,9,5,2,6,5,7,2,2,2,4,9,7, 5,2,6,2,2,6
1010 DATA 9,6,2,1,4,4,5,6, 5,4,6,4,6,5,5,6,2,1,8,5,7,7, 3,4,4,5,5,6,6,7,3,2,7,4
1020 DATA 8,4,7,8, 4,3,6,3,3,4,5,4,4,2,8,3,5,7,8,7,6,9, 5,2,7,2,2,6,2,9,2,1,2,5
1030 DATA 7,6, 2,3,9,3,2,8,9,8,4,2,5,2,5,4,6,7,6,9, 4,4,4,5,7,6,7,7,4,3,4,3,7,4
1040 DATA 4,7,7,8, 6,2,6,5,5,6,5,9,2,2,4,5,7,6, 5,2,6,5,5,6,6,6,1,1,5,7
```

評…ゲゲッ(影)

by まこぷ

★今年の正月にX1ターボZIIIを買いました。しかし，まだ1回も電源を入れていません。うおー早くターボZでゲームがしてー!!(北海道旭川市・かなしい受験生)……【編：受験が終わってから思い切りやってネ!!】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



あなたの記憶力はどうかな？

モンタージュ

三田村　勉

STORY

あなたが道を歩いていたとき，犯罪を目撃してしまった。犯人の顔を見たあなたは，警察で犯人の顔を思いださなければならなくなった。はたして，キミの記憶力やいかに？

遊びかた

スタートすると画面にたくさんの人が現れます。最後に，ワクで囲まれた人がでてきますが，その人が犯人です。特徴をよく憶えておきましょう。

犯人の顔が消えると，モンタージュ作成に入ります。テンキーの[8][2]で部分（髪型，目，口など）を選び，[4][6]でその特徴を選択します。これでいいと思ったら，リターン・キーを押してください。

できあがったモンタージュが正しければ，つぎのレベルへ行きますが，一つでもまちがっていたらゲーム・オーバーです。

がんばって，高いレベルをクリアしてみてください。

《第1表》変数表

J	顔の種類
X,Y	顔を書く座標
TM	時間
SC	スコア
HSC	ハイスコア
LV	レベル
M1～4	口の部分のキャラ
N1～4	服
E1～4	目
H1～4	頭

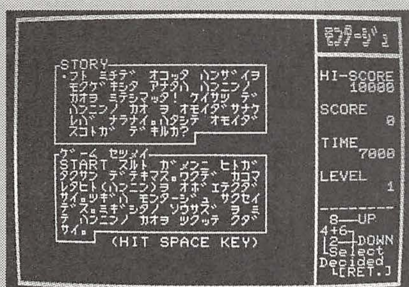
CHECKER FLAG

編：モンタージュ・ゲームですが。

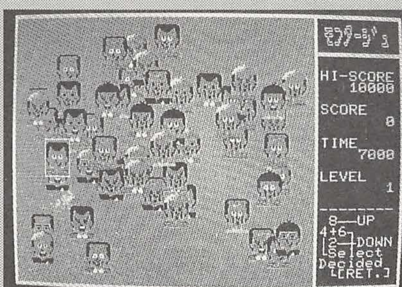
Dr.D：この手のゲームは，けっこう簡単に作ることができる。グラフィックを何枚かあらかじめ作っておいてランダムで組み合わせを変えるだけでOKじゃ。

編：それにしても，このリストは長いですね。

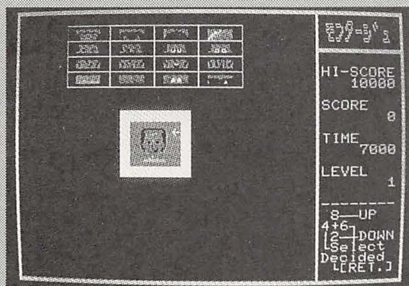
Dr.D：ムダが多すぎるのじゃ。データ文の処理のしかたでこれだけの長さになってしまったのじゃ。もう少しくふうすれば，半分ぐらいになるゾ！



◀《写真1》ストーリーとゲームの説明。右下にも操作方法が書いてある



◀《写真2》人の顔がたくさんでてくる。ワクで囲んだのが犯人だ!!



◀《写真3》それぞれ四つのパーツから，正しいものを選びだす



◀《写真4》しまった!! ぜんぜん顔がちがうゾ!! ゲーム・オーバー

★僕の父は「お前の頭，いい音するなぁ。カラッポとちがうか？」といいスイカみたいによくたたきます。（和歌山県那賀郡・さんちょん16才）……【影：いい音がするスイカって，中身がカラッポなんだったっけ？】

```
10 'ﾓﾝﾀｰｼﾞｭ 88/12/31  by T.Mitamura
20 CLEAR:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-G,I-R,T-Z
30 P$="T25SO4L4S1M12000":PLAY P$,P$,P$
40 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:Y=3:V=1
50 RESTORE 2090
60 READ M$:IF M$="*" THEN 70 ELSE X=4:Y=Y+1:GOSUB 90:GOTO 60
70 RESTORE 2280
80 READ Y,M$:IF Y=0 THEN 140 ELSE X=31:GOSUB 90:GOTO 80
90 'WRITE
100 SOUND 4,31:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 11,119:SOUND 12,5:SOUND 13,0
110 LOCATE X,Y:PRINT M$
120 FOR H=1 TO 70*V:NEXT
130 RETURN
140 HSC=10000
150 DIM M1%(60),M2%(60),M3%(60),M4%(60),N1%(60),N2%(60),N3%(60),N4%(60)
160 DIM E1%(60),E2%(60),E3%(60),E4%(60),H1%(60),H2%(60),H3%(60),H4%(60)
170 FOR I=0 TO 4
180 LINE(I,I/2)-(639-I,199-I/2),PSET,7,B
190 NEXT
200 LINE(488,0)-(492,199),PSET,7,BF
210 FOR I=0 TO 1
220 SYMBOL(504+I,7+I),"ﾓﾝﾀｰｼﾞｭ",2,2,7,,XOR
230 NEXT
240 LINE(488,27)-(639,29),PSET,7,BF
250 GOSUB1050
260 PLAY "CDED8E","EFGF8G","GABA8B"
270 PLAY "D8DD.","F8FF.","A8AA."
280 GOSUB 1330
290 TM=7000:LV=1:GOSUB1050
300 LOCATE 10,20:PRINT"(HIT SPACE KEY)"
310 I$=INPUT$(1):IF I$=" " THEN 320 ELSE 310
320 PLAY"E16","C16","G16"
330 LINE(5,3)-(487,196),PSET,0,BF
340 IF TM<1000 THEN TM=1000:SC=SC+1000
350 GOSUB 1050
360 LOCATE 11,11:PRINTUSING "LEVEL=##":LV
370 LOCATE 4,14:PRINT"START! (HIT SPACE KEY)"
380 I$=INPUT$(1):IF I$=" " THEN 390 ELSE 380
390 LINE(5,3)-(487,196),PSET,1,BF
400 K=INT(RND(1)*30)+30
410 FOR I=0 TO K
420 X=INT(RND(1)*435)+4
430 Y=INT(RND(1)*168)+4
440 FOR P=1 TO 4
450 A(P)=INT(RND(1)*4)+1
460 J=A(P)+(P-1)*4:GOSUB 1120
470 IF P=1 THEN Y=Y+8 ELSE Y=Y+6
480 NEXT:NEXT
490 LINE(X-1,Y-27)-(X+40,Y),PSET,7,B
500 FOR I=1 TO TM:NEXT
510 LINE(5,3)-(487,196),PSET,0,BF
520 LINE(12,10)-(16,13),"■",1,BF
530 LINE(11,9)-(17,14),"■",7,B
540 G(1)=1:G(2)=1:G(3)=1:G(4)=1
550 Y(1)=83:Y(2)=83+8:Y(3)=83+14:Y(4)=83+20
560 X=208
570 FOR I=1 TO 4
580 J=G(I)+(I-1)*4:Y=Y(I):GOSUB 1120
590 NEXT:YY=1
600 FOR ZX=1 TO 4:FOR ZY=1 TO 4
610 LINE(20+ZX*70,ZY*11)-(20+ZX*70+69,ZY*11+11),PSET,7,B
620 X=ZX*70+34:Y=ZY*11+3
630 J=(ZY-1)*4+ZX:GOSUB 1120
640 NEXT:NEXT
650 'HIT KEY
660 SYMBOL(256,(13+YY)*6),CHR$(29),2,1,7
670 LINE(20+G(YY)*70,YY*11)-(G(YY)*70+89,YY*11+11),XOR,4,B:I$=INPUT$(1)
680 LINE(20+G(YY)*70,YY*11)-(G(YY)*70+89,YY*11+11),XOR,4,B
690 SYMBOL(256,(13+YY)*6),CHR$(29),2,1,1
700 IF I$="8" AND YY>1 THEN YY=YY-1
710 IF I$="2" AND YY<4 THEN YY=YY+1
720 IF I$="4" THEN G(YY)=G(YY)-1:IF G(YY)=0 THEN G(YY)=4
730 IF I$="6" THEN G(YY)=G(YY)+1:IF G(YY)=5 THEN G(YY)=1
740 IF I$=CHR$(13) THEN 770
750 X=208:J=G(YY)+(YY-1)*4:Y=Y(YY):GOSUB 1120
760 GOTO 660
770 X=2:V=12
780 Y=16:M$="ｼﾞｼﾝﾃﾞ ｲｲﾝｸﾞﾈ? (1=Yes 2=No)":GOSUB90
790 I$=INPUT$(1):IF I$="1" THEN 810 ELSE IF I$="2" THEN 800 ELSE 780
800 Y=16:M$="ﾀﾉﾑｿﾞ! ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾚ·········":GOSUB90:GOTO 660
810 Y=16:M$="ﾖｼ ﾜｶｯﾀ ｷﾐｦ ｼﾝｼﾞﾖｳ········":GOSUB90
820 IF G(1)=A(1) AND G(2)=A(2) AND G(3)=A(3) AND G(4)=A(4) THEN 950
830 LINE(17,11)-(20,14),"■",1,BF
840 LINE(16,10)-(21,15),CHR$(254),7,B
850 FOR I=1 TO 4
860 J=A(I)+(I-1)*4:X=284:Y=Y(I)+8:GOSUB1120
870 NEXT:V=15
880 X=2:Y=17:M$="ｺ･ｺﾉﾔﾛｫ･･･ﾊﾝﾆﾝ ﾊ ｺｲﾂﾀﾞｯﾀﾉﾀﾞ!":GOSUB90
890      Y=18:M$="ﾓｼｶｼﾃ･･･ ｵﾏｴ ﾊﾝﾆﾝﾄ ｸﾞﾙﾀﾞﾅ!" :GOSUB90
900      Y=19:M$="ﾖｼｯ ｵﾏｴﾓ ﾚﾝｺｳﾀﾞ･･･｡"        :GOSUB90
910      Y=20:M$="ﾄ ｲｳﾜｹﾀﾞ ｱﾅﾀﾊ ﾀｲﾎ ｻﾚﾀ｡"      :GOSUB90
920 V=1:Y=21:M$="ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ? (1=Yes/2=No)"   :GOSUB90
930 I$=INPUT$(1):LV=1
940 IF I$="1" THEN 320 ELSE IF I$="2" THEN WIDTH 80:END ELSE 930
950 'OK
960 PLAY"O5S1M10000DFGA06D4","O4D4G4O5D4","O2DO3DO2GO3GD4"
970 FOR I=1 TO 3000:NEXT
980 SC=SC+1000
990 LINE(5,3)-(487,196),PSET,0,BF
1000 LOCATE 1,18:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ"
1010 LOCATE 1,19:PRINT"ｵｶｹﾞﾃﾞ ﾊﾝﾆﾝ ｦ ﾂｶﾏｴﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀﾖ"
1020 LV=LV+1:TM=TM-LV*500
1030 GOSUB 1050
1040 GOTO 300
1050 'ﾋｮｳｼﾞ
1055 IF SC>HSC THEN HSC=SC
1060 LOCATE 33, 6:PRINTUSING"######";HSC
1070 LOCATE 33, 9:PRINTUSING"######";SC
1080 LOCATE 33,12:PRINTUSING"######";TM
1090 LOCATE 33,15:PRINTUSING"######";LV
1100 RETURN
1110 END
1120 'GOSUB
1130 ON J GOSUB 1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290
,1300,1310,1320
1140 RETURN
1150 END
1160 'WRITE
1170 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+7),H1%,PSET:RETURN
1180 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+7),H2%,PSET:RETURN
1190 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+7),H3%,PSET:RETURN
1200 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+7),H4%,PSET:RETURN
```

★塾の英語のCR先生は，夜中に洗車しようとして，警察官に職務質問されたという強者です。(神奈川県横浜市・もぐら中村寺14才)……【影：私は，朝ジョギングをしていたら，牛乳どろぼうとまちがえられた。】

```
1210 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),E1%,PSET:RETURN
1220 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),E2%,PSET:RETURN
1230 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),E3%,PSET:RETURN
1240 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),E4%,PSET:RETURN
1250 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),M1%,PSET:RETURN
1260 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),M2%,PSET:RETURN
1270 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),M3%,PSET:RETURN
1280 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),M4%,PSET:RETURN
1290 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),N1%,PSET:RETURN
1300 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),N2%,PSET:RETURN
1310 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),N3%,PSET:RETURN
1320 PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+5),N4%,PSET:RETURN
1330 'DATA
1340 RESTORE 1440
1350 FOR I=0 TO 45:READ M1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 45:READ M2%(I):NEXT
1360 FOR I=0 TO 45:READ M3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 45:READ M4%(I):NEXT
1370 FOR I=0 TO 60:READ H1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 60:READ H2%(I):NEXT
1380 FOR I=0 TO 60:READ H3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 60:READ H4%(I):NEXT
1390 FOR I=0 TO 45:READ E1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 45:READ E2%(I):NEXT
1400 FOR I=0 TO 45:READ E3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 45:READ E4%(I):NEXT
1410 FOR I=0 TO 45:READ N1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 45:READ N2%(I):NEXT
1420 FOR I=0 TO 45:READ N3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 45:READ N4%(I):NEXT
1430 RETURN
1440 DATA -32768,0,192,0,1,-8192,0,1016,0,15,-2048,0,8191,-32768,511,8191
1450 DATA -12289,-1009,-97,-8,511
1460 DATA -6177,-16383,-1,8128,511,-1921,-32768,32767,-512,2730
1470 DATA -30038,-22518,-21878,-21848,170,-23926,-32768,-21846,2688,170,-22486
1480 DATA -32768,10922,-22016,0
1490 DATA -32768,0,192,0,1,-8192,0,1016,0,-32753,-2048,16512,8191
1500 DATA -32767,511,8191,-12289,-1009,-228,-8,499
1510 DATA -6201,-16383,-1793,-24640,510,16639,-32768,32767
1520 DATA -512,2730,-30038,-22518,-22008,-21848,162,-23934,-32768
1530 DATA -22358,-30080,170,16522,-32768,10753,10752,0
1540 DATA -32768,0,192,0,1,-8192,0,1016,127,-32753,-2048
1550 DATA 0,8191,0,511,8191,-8193,-1009,-61,-8,511
1560 DATA -1,-16383,-129,-24640,511,3647,-32768,-99,32256
1570 DATA 2730,-30038,-22518,-21886,-21848,170,-21846,-32768,-21889
1580 DATA -30080,170,42,-32768,-21888,10752,0
1590 DATA -32768,0,192,0,1,-8192,0,1016,0,15,-2048,0,8191,0,511
1600 DATA 8179,-6157,-1009,-1562,26616,505,-1817,-16383,-1537,-6208,505
1610 DATA -7705,-32768,-15,-512,2722,-23902,-22518,-22366,8872,168,-22366
1620 DATA -32768,-22358,-23936,168,-24414,-32768,-21856,-22016,0
1630 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-2048,0,4032,0,1,-32768,0,128,0,0,-32768,0,128,0,0,0
1640 DATA 0,0,0,0,0,0,1,-1,-64,2047,-1,-4095,-1,-64,511,-1,-16383,-1,-64,0,0
1650 DATA 0,0,0,0,0,0,-21846,-21824,682,-21846,-20480,-21845,-5504,171,-342,-327
68,-21846,-21888,0
1660 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-2048,0,4032,0,1,-32768,0,128,0,0,-32768,0,128,0,0,0
1670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-8192,896,504,31,-16383,-256,32704,0,0
1680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-24576,640,168,10,-32768,-22016,10880,0
1690 DATA -1,-12673,-1,-32,-1,-16,3,-2,0,31,-2048,0,2032,0,3,-16384,0,384,0,0,0
1700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1720 DATA -1,-1,-1,-4,-1,-1,-3453,-1,-668,31,-47,4096,2047,22784,3,-2816,0,467,0
,0,0
1730 DATA 0,0,31,0,31,-4,1,-1,-32,2047,-1,-2033,-1,-4,16383,-1,-385,-1,-1,0,0
1740 DATA 0,30,0,31,-1368,1,-18,-21856,2043,-17750,-22513,-1110,-21848,16298,-21
846,-21893,-21846,-21846,0
1750 DATA -32768,0,128,-29,-128,-32384,13824,-16253,-32706,224,-28800,13824,-192
0,-29,-128,1023,-1,-8189,28,96,639
1760 DATA -13825,8192,28865,-30976,112,-13945,63,28,126,682,-21846,-24574,8,32,5
54,-30550,8192,8320,-32256,32,-30590
1770 DATA 42,8,42,0
1780 DATA -32768,0,128,0,0,-32752,4,128,5376,21504,-32763
1790 DATA 80,128,0,0,1023,-1,-8189,-16385,-544,967,-15
1800 DATA -8189,-16257,992,1008,32519,-1985,-897,8190,682
1810 DATA -21846,-24574,-21846,-22368,642,-21856,-24574,-32726,672,672,10754
1820 DATA -22486,-22486,2730,0
1830 DATA -32768,0,128,0,0,-32768,0,128,1089,4096,-32756
1840 DATA -7272,128,1985,-4096,1023,-1,-8189,-1,-32,1023
1850 DATA -1,-8189,-897,8160,1020,-97,-1985,-1,-2,682,-21846
1860 DATA -24574,-21846,-21856,682,-21846,-24574,-21397,6816,684,-5222
1870 DATA -22486,-20501,-1366,0
1880 DATA -32768,0,128,0,0,-32768,0,128,1985,-4096,-32756,-7272
1890 DATA 128,8129,-1024,1023,-1,-8189,-1,-32,1023
1900 DATA -1,-8189,-1,-32,1020,-97,-1985,-1,-2,682,-21846
1910 DATA -24574,-21846,-21856,682,-21846,-24574,-20501,-1376,684,-5222
1920 DATA -22486,-16405,-342,0
1930 DATA -2,31,-1,-512,8191,-2,31,-1,-256,16383,-1,-1,-1,-1,-1,1
1940 DATA -32,0,511,-8192,1
1950 DATA -32,0,2047,-2048,2044,-15105,-996,-13108,-13106,0,-21856
1960 DATA 0,186,-24576,0,-17760,0,170,-32768,3,15104
1970 DATA 3,13107,13104,0
1980 DATA -2,31,-1,-512,8191,-16384,0,305,-32768,12384,12,12288,774,0,0,1,-32
1990 DATA 0,511,-8192,1,-64,0,0,0,0,0,0,1,-1060,0,-21856,0,186,-24576
2000 DATA 16382,-17729,-306,32767,-12385,-13,-12289,-775,-2,1059,0
2010 DATA -2,31,-1,-512,8191,-16377,-32520,256,4095,-1024,31,-4
2020 DATA 0,4091,-2048,1,-32,0,511,-8192,3
2030 DATA -32,0,2023,-2048,15,-7176,0,0,0,-21856,0,186,-24576,16379,-17689
2040 DATA -257,-2073,-1025,-17,-7173,-1,-4092,2047,0
2050 DATA -2,31,-1,-512,8191,0,0,128,32,0,-16384,4108
2060 DATA 480,32,15873,1,-32,0,511,-8192,0
2070 DATA 32512,0,0,0,0,12,0,0,15872,0,-21856,0,170,-24576,0,10752,0,0,0,0,12
2080 DATA 0,0,15872,0
2090 'DATA
2100 DATA "┌STORY─────────────────┐"
2110 DATA "|・フト ミチデ゛ オコッタ ハンザ゛イヲ|"
2120 DATA "| モクゲ゛キシタ アナタハ ハンニンノ |"
2130 DATA "| カオヲ ミテシマッタ! ケイサツ デ゛|"
2140 DATA "| ハンニンノ カオ ヲ オモイダ゛サナケ|"
2150 DATA "| レバ゛ ナラナイ。ハタシテ オモイダ゛|"
2160 DATA "| スコトカ゛ デ゛キルカ?┌──────┘"
2170 DATA "└──────────────┘"
2180 DATA "┌ゲ゛ーム セツメイ──────────┐"
2190 DATA "|START スルト カ゛メンニ ヒトカ゛|"
2200 DATA "|タクサン デ゛テキマス。ワクデ゛ カコマ|"
2210 DATA "|レタヒト(ハンニン)ヲ オボ゛エテクダ゛|"
2220 DATA "|サイ。ツギ゛ハ モンタージ゛ュ サクセイ|"
2230 DATA "|デ゛ス。ミギ゛シタノ ソウサス゛ ヲ ミ|"
2240 DATA "|テ ハンニンノ カオヲ ツクッテ クダ゛|"
2250 DATA "|サイ。┌──────────────┘"
2260 DATA "└───┘ (WAIT A MOMENT)"
2270 DATA *
2280 DATA 5,"HI-SCORE"
2290 DATA 8,"SCORE"
2300 DATA 11,"TIME"
2310 DATA 14,"LEVEL"
2320 DATA 17,"---------"
2330 DATA 18," 8─UP  "
2340 DATA 19,"4+6┐   "
2350 DATA 20,"|2─┼DOWN"
2360 DATA 21,"└Select "
2370 DATA 22,"Decided "
2380 DATA 23," └[RET.]"
2390 DATA 0,""
```

★「つぐ美さん, 今夜ボクのソアラでドライブに行きましょう。お願いします」「さあ, つぐ美さんの前で右手をだした!」(福島市・ねるとん紅鮫団18才)……【影：つぐ美ちゃんも右手をだしてなんと仁義を切った!!】

JR-200用



アクション・パズルの決定版

TAKE（テイク） $（ダラー）

田村　清朗

●内　容●

$を取ってください。

●遊びかた●

RUNしてしばらくするとスピードを聞いてくるので0～4の範囲（はんい）で入力してください。数が小さいほど速くなります。画面が表示されたらゲーム・スタートです。

カーソル・キーで左右に動き，Z X Cキーでそれぞれ左上,真上,右上にジャンプします。ジャンプまたは落下により着地するとそこのレンガがだんだんこわれて，3回目の着地で消えてしまいます。また，赤いボールが動きまわっていて,ぶつかるとミスになります。うまくボールをよけて，レンガをくずしながら$をすべて取ると面クリアです。

《第1表》変数表

F	スピード
R	ラウンド数
M	MANの数
S	スコア
C$	カーソル移動
C$(0～1), H$, L	画面表示用
G	現在取った$の数
V	その面の$の数
U	マシン語ルーチン呼びだし
P	キー入力
I, N	ループ用
A	チェックサム用
Q, D, D1, D2 D$, D1$, D2$	データ読み込み用
X, Y, W	汎用

◀《写真1》ゲーム・スタート!!中央にいるキャラを操作して$を取れ!!

▶《写真2》床は1度ジャンプするごとにこわれ、3回で消えてしまう

◀《写真3》これはラウンド2。取る順番を考えないとはまるゾ!!

▶《写真4》3回ボールに当たるとゲーム・オーバー!! Yでリプレイ

TAKE $のプログラム・リスト

```
10 COLOR 7,0,0:CLS:CLEAR $5FFF:POKE 0,0:GOSUB 550
15 INPUT "SPEED (0-4) ",F:F=INT(F)*25:IF F<0 OR F>100 THEN 15
20 RESTORE 1320:R=1:M=3:S=0:C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):C$(0)=" ":C$(1)="ｶ"
30 GOSUB 360:G=0:TEMPO 50:PLAY "F",$658C,$6598
40 PICK P:POKE $6440,P:IF P=103 THEN 180
50 U=USR($610E)
60 IF PEEK($6409)>0 THEN 180
70 IF PEEK($640C)>0 THEN 120
80 IF PEEK($640F)>0 THEN TEMPO 10:PLAY "B",$6518,$651E
90 U=USR($6000)
100 IF PEEK($6409)>0 THEN 180
110 FOR N=0 TO F:NEXT :GOTO 40
120 S=S+100:G=G+1:LOCATE 17,0:PRINT S;:IF G=V THEN 140
130 TEMPO 15:PLAY "B",$6500,$650C:GOTO 80
140 TEMPO 50:PLAY "F",$6560,$6576:FOR N=0 TO 1000:NEXT N
150 R=R+1:IF R<=8 THEN 30
160 CLS:LOCATE 6,10:PRINT "Congratulations!!";
170 PLAY "F",$6560,$6576:POKE 0,64:PRINT :PRINT :PRINT :END
180 TEMPO 30:PLAY "B",$6524,$6542:M=M-1:LOCATE 28,0:PRINT M;
190 W=PEEK($6443)*256+PEEK($6444)-$C100:X=MOD(W,32):Y=INT(W/32)
200 COLOR 2:FOR I=1 TO 5:LOCATE X,Y:PRINT "ｱｲ"+C$+"ｳｴ";:FOR N=0 TO 150:NEXT N
210 LOCATE X,Y:PRINT "  "+C$+"  ";:FOR N=0 TO 150:NEXT N:NEXT I
220 IF M>0 THEN ON R GOSUB 280,290,300,310,320,330,340,350:GOTO 30
230 COLOR 7:LOCATE 7,10:PRINT SPC(18);:LOCATE 7,11:PRINT "    GAME OVER !   ";
240 LOCATE 7,12:PRINT "   replay (y/n)?  ";:LOCATE 7,13:PRINT SPC(18);
250 PICK P:IF P=110 THEN CLS:POKE 0,64:END
260 IF P<>121 THEN 250
270 SOUND 1500,5:LOCATE 7,12:PRINT "  continue (y/n)?  ";:FOR N=0 TO 100:NEXT N
273 PICK P:IF P=110 THEN 20
275 IF P<>121 THEN 273
277 M=3:S=0:GOTO 220
280 RESTORE 1320:RETURN
290 RESTORE 1350:RETURN
300 RESTORE 1380:RETURN
310 RESTORE 1410:RETURN
320 RESTORE 1440:RETURN
330 RESTORE 1470:RETURN
340 RESTORE 1500:RETURN
350 RESTORE 1530:RETURN
```

★僕の友人は，正月早々ヨガをやっていて，頭のうしろに足をあげたままとれなくなり，そのままのかっこうで救急車にかつぎこまれた。(大阪府柏原市・神小龍19才)……【編：本人は笑いごとじゃなかっただろうネ。】

●その他●

G キーでギブアップができます。3回ミスするとゲーム・オーバーで，その面からコンティニューができます。全部で8面。がんばりましょう。

●プログラムについて●

DATA文が多くなってしまって申し訳ありません。メインにマシン語を使っているので，RUNする前にSAVEしておいてください。また，キャラクターRAM(カナ文字)を書き換えているので，他のプログラムを入れるときには一度電源を切ってください。

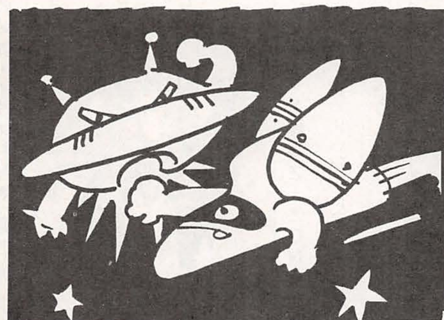
★　　★

```
360 COLOR 7,0,0:CLS:PRINT " ROUND";R;"   SCORE";8:LOCATE 25,0:PRINT "MAN";M
370 COLOR 1:PRINT "ケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケ";
380 FOR I=0 TO 20:PRINT "ケ";:COLOR 2:PRINT SPC(30);:COLOR 1:PRINT "ケ";:NEXT I
390 PRINT "ケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケケ";:L=0:X=1:Y=2
400 READ D$:IF D$="Z" THEN 490
410 FOR I=1 TO LEN(D$):H$=MID$(D$,I,1):IF H$="G" THEN 480
420 IF H$<"H" THEN 450
430 COLOR 6:LOCATE X,Y-1:PRINT "コサ";C$;"シス";:X=X+2:IF X=31 THEN X=1:Y=Y+1
440 L=(H$="H"):GOTO 480
450 COLOR L*3+2:FOR N=1 TO VAL("$"+H$):LOCATE X,Y:PRINT C$(L);
460 X=X+1:IF X=31 THEN X=1:Y=Y+1
470 NEXT N
480 L=(L=0):NEXT I:GOTO 400
490 Q=$6410:POKE $6408,$F:POKE $6442,$21
500 READ D1$,D2$:D1=VAL("$"+D1$):D2=VAL("$"+D2$):POKE Q,D1:POKE Q+1,D2
510 POKE Q+2,$42:POKE D1*256+D2,$B5:Q=Q+3
520 POKE $6408,PEEK($6408)+3:IF D1<255 THEN 500
530 READ X,Y,V:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "アイ";C$;"ウエ";:D$=HEX$($C100+X+Y*32)
540 POKE $6443,VAL("$"+MID$(D$,1,2)):POKE $6444,VAL("$"+MID$(D$,3)):RETURN
550 A=0:FOR I=$6000 TO $63BF:READ D$:D=VAL("$"+D$):POKE I,D:A=A+D:NEXT I
555 IF A<>93178 THEN BEEP :PRINT "ERROR IN MACHINE DATA!!":POKE 0,64:END
560 FOR I=$D588 TO $D5EF:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT I
570 FOR I=$6500 TO $65A2 STEP 2:READ D$:D=VAL("$"+D$):POKE I,12:POKE I+1,D
580 IF D=0 THEN POKE I,0
590 NEXT I:RETURN
599 REM *****   MACHINE DATA   *****
600 DATA 7F,64,09,CE,64,10,FF,64,03,FE,64,03,A6,02,B7,64
610 DATA 02,EE,00,FF,64,00,8C,FF,FF,26,01,39,BD,60,C7,26
620 DATA 24,FE,64,00,A7,00,FE,64,05,86,B5,A7,00,BD,60,F6
630 DATA 7C,64,04,7C,64,04,7C,64,04,B6,64,08,B1,64,04,27
640 DATA 03,7E,60,09,39,81,B5,24,04,7C,64,09,39,7F,64,0A
650 DATA B6,64,02,81,00,26,17,86,40,BD,60,AC,86,02,BD,60
660 DATA AC,86,40,BD,60,AC,86,42,BD,60,AC,7E,61,09,81,02
670 DATA 26,12,86,42,BD,60,AC,86,00,BD,60,AC,86,40,BD,60
680 DATA AC,7E,61,09,81,40,26,12,86,00,BD,60,AC,86,42,BD
690 DATA 60,AC,86,02,BD,60,AC,7E,61,09,86,02,BD,60,AC,86
700 DATA 40,BD,60,AC,86,00,BD,60,AC,7E,61,09,F6,64,0A,C1
710 DATA 00,27,01,39,FE,64,00,BD,60,C7,27,01,39,7C,64,0A
720 DATA B6,64,07,B7,64,02,39,FF,64,05,B7,64,07,B6,64,06
730 DATA 80,21,B7,64,06,B6,64,05,82,00,B7,64,05,B6,64,07
740 DATA BB,64,06,B7,64,06,B6,64,05,89,00,B7,64,05,FE,64
750 DATA 05,A6,00,7E,63,70,FE,64,03,B6,64,05,A7,00,B6,64
760 DATA 06,A7,01,B6,64,07,A7,02,39,86,20,7E,63,7E,BD,63
770 DATA B8,81,20,25,3D,81,23,24,39,B6,64,40,81,20,25,1C
780 DATA 86,03,B7,64,47,B6,64,40,81,63,26,04,86,02,20,1F
790 DATA 81,7A,26,04,86,00,20,17,86,01,20,13,81,1C,26,04
800 DATA 86,22,20,0B,81,1D,26,04,86,20,20,03,7E,62,A5,B7
810 DATA 64,42,B6,64,40,B7,64,41,FE,64,43,FF,64,45,B6,64
820 DATA 46,80,21,B7,64,46,B6,64,45,82,00,B7,64,45,BD,62
830 DATA EF,BD,62,D9,A6,00,BD,62,18,A6,01,BD,62,18,A6,20
840 DATA BD,62,18,A6,21,BD,62,18,B6,64,0B,81,00,27,03,7E
850 DATA 62,92,B6,64,09,81,00,27,01,39,B6,64,0C,81,00,27
860 DATA 08,86,FF,B7,64,0C,BD,62,48,86,20,FE,64,43,BD,62
870 DATA E6,B6,64,43,8B,04,B7,64,43,86,02,FE,64,43,BD,62
880 DATA E6,FE,64,45,FF,64,43,B6,64,43,8B,04,B7,64,43,86
890 DATA 07,FE,64,43,BD,62,E6,FE,64,45,FF,64,43,86,B1,A7
900 DATA 00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,B6,64,42,81,03,24
910 DATA 11,B6,64,47,81,00,27,04,7A,64,47,39,BD,63,40,01
920 DATA 01,39,81,40,25,01,39,FE,64,43,A6,40,E6,41,1B,81
930 DATA 40,26,04,4C,B7,64,42,39,81,B5,24,01,39,26,04,7C
940 DATA 64,09,39,81,BA,24,04,7C,64,0B,39,7C,64,0C,BD,63
950 DATA 04,16,B6,64,0E,10,01,01,01,01,01,01,B7,64,0E,B6
960 DATA 64,0D,82,00,B7,64,0D,39,86,20,FE,64,0D,BD,62,E6
```

```
970 DATA B6,64,0D,8B,04,B7,64,0D,FE,64,0D,86,02,BD,62,E6
980 DATA 39,FF,64,0D,A6,40,BD,63,49,FF,64,0D,A6,40,E6,40
990 DATA 5C,81,B8,26,02,C6,20,E7,40,08,A1,40,27,F9,FE,64
1000 DATA 0D,E7,40,09,A1,40,27,F9,7C,64,0F,7E,63,57,39,01
1010 DATA 01,01,7E,63,8B,81,03,24,08,8B,40,B7,64,42,7E,61
1020 DATA 52,81,23,24,0F,86,21,B7,64,42,B6,64,40,B7,64,41
1030 DATA BD,62,D9,39,86,21,B7,64,42,FE,64,43,A6,40,81,B6
1040 DATA 25,07,81,B9,24,03,7E,62,D3,A6,41,81,B6,25,07,81
1050 DATA B9,24,03,BD,62,61,7E,63,9E,7F,64,09,7F,64,0B,7F
1060 DATA 64,0C,7F,64,0C,39,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,39,B6
1070 DATA 64,42,BB,64,46,B7,64,46,B6,64,45,89,00,B7,64,45
1080 DATA FE,64,45,39,C6,00,A6,00,81,BA,24,14,C6,01,A6,01
1090 DATA 81,BA,24,0C,C6,20,A6,20,81,BA,24,04,A6,21,C6,21
1100 DATA FF,64,0D,FB,64,0E,F7,64,0E,F6,64,0D,C9,00,F7,64
1110 DATA 0D,80,BA,81,02,26,04,86,20,20,04,25,02,86,21,39
1120 DATA B6,64,42,8B,40,B7,64,42,39,81,B6,25,06,81,B9,24
1130 DATA 02,20,03,08,A6,40,39,C1,20,27,03,7E,62,8E,B6,64
1140 DATA 0D,8B,04,B7,64,0D,FE,64,0D,86,05,C6,02,7E,62,77
1150 DATA 81,B1,25,07,81,B5,24,03,7C,64,09,81,20,39,B6,64
1160 DATA 09,81,00,26,05,86,20,7E,60,21,39,B6,64,47,81,03
1170 DATA 27,06,B6,64,42,7E,62,95,86,21,B7,64,42,39,BD,62
1180 DATA 07,81,DA,27,0B,81,75,27,07,81,DB,27,03,7E,61,52
1190 DATA 86,41,B7,64,42,7E,61,52,7F,64,0F,B6,64,42,39,00
1195 REM *****   CHARACTER DATA   *****
1200 DATA 07,07,07,FF,0F,9B,BB,BB,E3,E6,EC,FF,F0,D8,DC,DC
1210 DATA FE,7F,3B,3C,1F,0F,0C,3E,7E,FF,DD,3D,F9,F0,30,7C
1220 DATA 3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C,EF,EF,EF,00,FE,FE,FE,00
1230 DATA AA,45,AA,00,AA,54,AA,00,00,00,EE,AA,EE,00,00,00
1240 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,03,03,0F,1F,33,33,33,1F
1250 DATA 60,60,F8,FC,66,66,60,F8,0F,03,33,33,1F,0F,03,03
1260 DATA FC,66,66,66,FC,F8,60,60
1265 REM *****   MUSIC DATA   *****
1270 DATA 27,2B,2E,2B,27,00,1F,22,27,22,1F,00,15,16,00,11
1280 DATA 12,00,22,25,20,24,1E,22,1D,20,1B,1E,19,1D,18,1B
1290 DATA 00,1E,22,1D,20,1B,1E,19,1D,18,1B,16,19,14,18,00
1300 DATA 25,20,25,29,25,29,2C,29,2C,31,00,1D,19,1D,20,1D
1310 DATA 20,25,20,25,29,00,20,24,20,24,20,00,18,1B,18,1B,18,00
1315 REM *****   ROUND DATA     *****
1320 DATA FGFG,FGFG,EHFG,A8FG,FGEH,FG5H,37FG,17FG,FGFG,FGAA,FGFG,BHFG,9H17,FG17
1330 DATA FGFG,EHFG,9AFG,FGFH,FG1H,58E8,FGFG,FGF,Z
1340 DATA C1,55,C2,F9,C3,6C,FF,FF,15,9,8
1350 DATA FGFG,FGFG,FGFG,2HFG,7H34,7H3H,64AD,FG2D,BHFG,5H36,FG36,FGFG,FGFG,8FFF
1360 DATA 8HFG,9H14,FG7A,FG36,FGFG,3HFG,4H4B,8BFG,FGFH,D,Z
1370 DATA C1,46,C1,4E,C3,0D,FF,FF,16,11,11
1380 DATA FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG
1390 DATA FGFG,2H4H,4H4H,4HFG,FGFG,FGFG,FGFG,FGFG,FG2,Z
1400 DATA C1,A3,C1,A9,C1,AF,C1,B5,C1,BA,C2,29,C2,2F,C2,35,FF,FF,15,21,5
1410 DATA FGFG,FGFG,1HBH,BH14,9494,FGFG,7HCH,D4A4,FGFG,7HFG,9H14,9494,FGFG,7HCH
1420 DATA D4A4,FGFG,7HBH,BH14,9494,FGFG,7HCH,D4A4,FGFG,FGFG,6,Z
1430 DATA C1,52,C3,6D,C3,7A,FF,FF,15,9,14
1440 DATA FGFG,FGFG,FGFF,GFFG,FGFG,FG4H,8H8H,4FGF,FGFG,FGFG,FGFG,1H6H,8H6H,1FGF
1450 DATA FGFG,FGFG,FGFG,4H8H,8H4F,GFFG,FGFG,FG6H,EH6,Z
1460 DATA C1,F4,C2,6F,C3,14,C3,AF,C2,65,C3,02,C3,A2,FF,FF,15,3,12
1470 DATA FGFG,FG6H,FGFG,FG7H,262H,FGFG,9H36,83FG,8HC6,FG3H,FG1H,15FG,FG36,3H75
1480 DATA FGFG,D63H,DHFG,FGA6,3HFG,FG7H,FG16,FGFG,FGF6,HFGF,GFGD,Z
1490 DATA C1,67,C1,6D,C1,F6,C2,EA,FF,FF,29,18,13
1500 DATA FGFG,FGFG,FGFG,1FGD,FGFG,FHFG,3FG7,FGFG,FG3H,BH12,4FG3,42FG,FG2H,AHE4
1510 DATA 4E44,FGFG,EH8H,464A,46FG,FG5H,7HE8,4648,FGFG,FGF,Z
1520 DATA C1,C3,C2,27,C2,3A,C2,EB,C2,F6,C3,4B,FF,FF,15,3,9
1530 DATA FGFG,FGFG,FGFG,B8FG,7161,C821,6128,2161,212H,2121,6121,6121,6121,6121
1540 DATA 2H21,2821,2H21,2161,C161,28C8,FGFG,FGFG,7828,C161,2161,C161,2161,C12H
1550 DATA 2121,2H21,C161,2161,C828,FGFG,FGFG,6,Z,C2,8E,C2,E2,C2,FD,C3,43,C3,5A
1560 DATA FF,FF,15,3,5
```

★ゲーム・センターに行ってゲームやっていたとき，ふととなりを見るとすごく男前の人がいた。よく見るとその人は鏡に映った自分だった。(秋田県山本郡・SINCOT12才)……【影：その鏡，凹面鏡だったんじゃない？】

M5(BASIC-I)用



思わずのめり込む２人用シューティング

移植版 **SPACE BATTLE**

まっぴー

ストーリー

オレはいつものように愛機「C-YAN-F」に乗って第２宇宙区Ｂ地点をパトロールしていた。「異常もないようだし，そろそろもどるか…」と，愛機を方向転換させると同時に本部からの緊急連絡が入ってきた。「大至急，もどってきてくれ。戦闘機『RED-B』がわれわれに攻撃をしかけてきた」

チッ，なんてこったい。

昨日の撃ち合いでこわれた発射装置もろくすっぽ直ってないというのに。

ま，いいか。そのへんはオレのテクニックでなんとかなるさ。オレはいつもより力強くレバーを握りしめ，本部へと急いだ。

遊びかた

このゲームは，ベーマガ'86年11月号のファミコン用「SPACE BATTLE」の移植です。

ジョイパッドを２個用意してください。２人で遊びます。パッド１が水色，パッド２が赤色の戦闘機を操作します。機は左右に向きを変えることができ，アタック・スイッチを押すと今向いている方向にミサイルを発射します。なお，ストーリーにも書いてあるように，発射装置がお互いこわれているのでミサイルのでが悪くなっています。くれぐれもアタック・スイッチを押しっぱなしにしないでください。

ミサイルで相手を攻撃し，撃破すれば１ポイント。５ポイント先取したほうが勝ちです。

プログラム

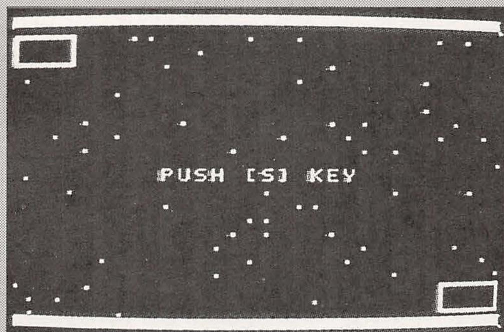
キャラクタ定義(**リスト１**)とメイン(**リスト２**)の２本立てです。**リスト１**をCHAINでロードすれば，あとは自動的にゲームがスタートします。

メモリにはまだ少し余裕があるので改造したい人はやってみてください。

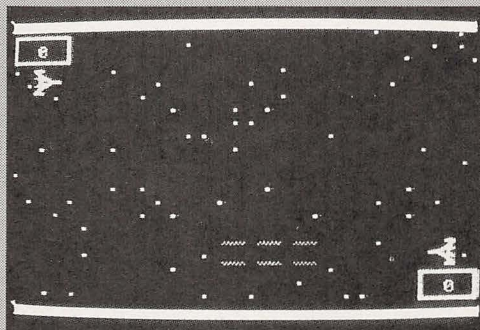
最後に

いやー，Ｍ５はゲームを作りやすいパソコンですねー。こんどはBASIC-Gで何か作ってみたいと思います。

提供は北広島高校２年10組と恵庭北高校でしたー。Ｋ・Ｈ★



▲《写真１》ロード終了／Ｓキーでゲーム・スタート!!



▲《写真２》ジョイパッドでお互を動かし攻撃だ!!

★うちの母は，未来忍者の白怒火を見て一言，「まあ，モダンでかっこいいお稲荷様ねー」と言っていた。(茨城県稲敷郡・常連になった官田博幸17才)……【影：まあ，何ておちゃめなお母さんでしょ／編：フムフム。】

CHECKER FLAG

編：ファミコンからの移植のようですが。

Dr.D：M5もスプライトがある機種じゃから，ファミコンやMSXなどの機種からは，比較的移植しやすいじゃろう。しかし，ただ単に移植するのはつまらないゾ！M5らしい特徴をだしてほしいものじゃ。

行くか 行かんか ベーマガ神殿

by ハーフドラゴン

評…何だこりゃ？（影）

TACTICAL GLADIATOR VEIGUES

by 超爆Z―ZONE

評…久々のメカ・イラストだネ（編）

《リスト1》移植版 SPACE BATTLEのキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 Print "URL":mag 2:Poke &701A,16
20 for I=180 to 195
30 read A$:stchr A$ to I
40 next
50 scol 0,7:scol 1,9
60 scod 2,188:scol 2,11
70 scod 3,188:scol 3,11
100 for I=133 to 143
110 stchr "7070707070707070" to I,4
120 stchr "9090909090909090" to I,6
130 next
200 for I=1 to 3
210 stchr "80403f3f3f3f7fff" to 236,I
220 stchr "0000ffffffffffff" to 237,I
230 stchr "0103fcfcfcfc0201" to 238,I
240 stchr "0f0fefefefef0f0f" to 236,I+3
250 stchr "ffffeeeeeeee000f" to 237,I+3
260 stchr "0f0fe0e0e0e0f0f0" to 238,I+3
270 next
300 let W1$="◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣"
310 let W2$="◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤◥◤"
320 Print cursor(0,22);W1$;W2$;
330 Print cursor(0,0);W1$;W2$
400 for I=1 to 70
410 let A=rnd(31):let B=rnd(20)+1
420 Print cursor(A,B);"."
430 next
440 for I=0 to 1
450 Print cursor(27*I,18*I+1);"┌──┐"
460 Print cursor(27*I,18*I+2);"│  │"
470 Print cursor(27*I,18*I+3);"└──┘"
480 next
490 Print "■":chain
500 data 00000000000003ff
510 data ff03000000000000
520 data 3f3f0e1c38fffc18
530 data 18fcff381c0e3f3f
540 data fcfc70381cff3f18
550 data 183fff1c3870fcfc
560 data 000000000000c0ff
570 data ffc0000000000000
580 data 002a150000000000
590 data 000000000152a00
600 data 00a8540000000000
610 data 000000000054a800
620 data 0000200510020902
630 data 1104001001200000
640 data 0000420020844090
650 data 4400900000200000
```

《リスト2》移植版SPACE BATTLEのメイン・プログラム・リスト

```
5 Print "■";
10 let P1=0:let P2=0:Print cursor(10,11);"PUSH [S] KEY":if i
nkey$<>"s" then goto 10
15 Print cursor(1,2);"   ";cursor(28,20);"   "
20 Print cursor(10,11);"            "
30 if P1=5 then Print cursor(1,2);"WIN■":goto 10
40 if P2=5 then Print cursor(28,20);"WIN■":goto 10
50 Print cursor(1,2);P1;cursor(28,20);P2
60 let X1=16:let Y1=32:let X2=224:let Y2=136:let B1=0:let B2
=0
70 let VX1=0:let VY1=0:let VX2=0:let VY2=0:let M1=1:let M2=0
80 let K=inP(&37):let K$=inkey$
90 if K$="1" or K$="2" then if B1=0 then let B1=1:let BX1=X1
:let BY1=Y1:let BM1=M1*2-1:gosub 500
100 if B1=0 then goto 130
110 let BX1=BX1+BM1*18:if BX1<-32 or BX1>287 then let B1=0:g
oto 130
120 if abs(BX1-X2)<12 and abs(BY1-Y2)<12 then scod 1,192:let
 P1=P1+1:loc 2 to 300,300:gosub 600:goto 30 else loc 2 to BX
1,BY1
130 let K1=K and 1:let K2=K and 2:let K3=K and 4:let K4=K an
d 8
140 let VX1=VX1+(K3<>0 and VX1>-4)-(K1<>0 and VX1<4):let M1=
-(K1=1)-(K1=0 and K3=0 and M1=1)
150 let VY1=VY1+(K2<>0 and VY1>-4)-(K4<>0 and VY1<4):let X1=
X1+VX1*2:let Y1=Y1+VY1*2
160 if X1<0 then let X1=0:let VX1=-VX1 else if X1>240 then l
et X1=240:let VX1=-VX1
170 if Y1<8 then let Y1=8:let VY1=-VY1 else if Y1>160 then l
et Y1=160:let VY1=-VY1
175 scod 0,180+M1*4:loc 0 to X1,Y1
280 let K=inP(&37):let K$=inkey$
290 if K$="5" or K$="6" then if B2=0 then let B2=1:let BX2=X
2:let BY2=Y2:let BM2=M2*2-1:gosub 500
300 if B2=0 then goto 330
310 let BX2=BX2+BM2*18:if BX2<-32 or BX2>287 then let B2=0:g
oto 330
320 if abs(BX2-X1)<12 and abs(BY2-Y1)<12 then scod 0,192:let
 P2=P2+1:loc 3 to 300,300:gosub 600:goto 30 else loc 3 to BX
2,BY2
330 let K1=K and 16:let K2=K and 32:let K3=K and 64:let K4=K
 and 128
340 let VX2=VX2+(K3<>0 and VX2>-5)-(K1<>0 and VX2<5):let M2=
-(K1=16)-(K1=0 and K3=0 and M2=1)
350 let VY2=VY2+(K2<>0 and VY2>-4)-(K4<>0 and VY2<4):let X2=
X2+VX2*2:let Y2=Y2+VY2*2
360 if X2<0 then let X2=0:let VX2=-VX2 else if X2>240 then l
et X2=240:let VX2=-VX2
370 if Y2<8 then let Y2=8:let VY2=-VY2 else if Y2>160 then l
et Y2=160:let VY2=-VY2
380 scod 1,180+M2*4:loc 1 to X2,Y2
390 goto 80
500 out &20,&E4:for I=240 to 255:out &20,I:for J=0 to 15:nex
t J,I:return
600 out &20,&E5:for I=240 to 255:out &20,I:for J=0 to 150:ne
xt J,I:for I=0 to 2000:next:return
```


★セガの「ゲイングランド」は，どこで切って読むのが正しいでしょう？①ゲイン・グランド ②ゲイング・ランド ③ゲ・イングランド。（岩手県和賀郡・**バニシュモンスター17才**）…【**編：3番は大ウケでした！**】

MSX/MSX2/MSX2+用



ショート・プログラムのけっ作

MATH GAME

安岡　毅

◈内容

計算力がモノを言う，アクション・パズル・ゲームです。

◈遊びかた

RUNするとすぐにはじまります。カーソル・キーの左右で画面の上のほうにある数字を左右に動かします。そして，スペース・キーを押すと，その数字が下に落ちます。

数字が落ちたとき，その縦一列の数字の合計が10，20，30，40のときに一列すべてが消え，それに応じた得点が加算されます。こうして，画面右下に表示された，LINESの分だけ列を消せばボーナス得点が入り，面クリアです。面が進むごとに，LINESは増えていきます。

TIMEが0になると，ゲーム・オーバーです。

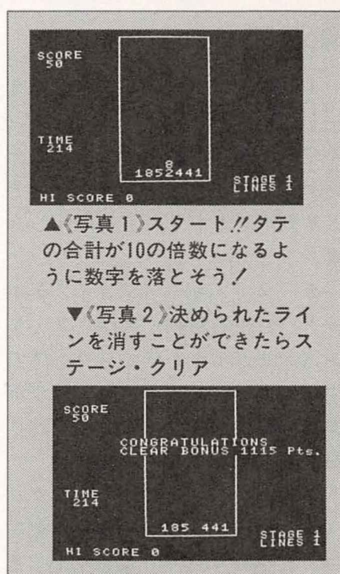
◈最後に

このゲーム，見た目は地味ですが，やってみるとズブズブとハマります。

テトリスのように，スコア・ランキングを付けようと思いましたがやめました。付けてみてください。

●参考にしたもの

テトリス(BPS社)



▲《写真1》スタート‼タテの合計が10の倍数になるように数字を落とそう！

▼《写真2》決められたラインを消すことができたらステージ・クリア

MATH GAMEのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEYOFF:R=RND(-TIME)
20 IF SC>HI THEN HI=SC:SC=0 ELSE SC=0
25 CLS:AD=6144:ST=ST+1:TI=500:F=4+ST
30 LOCATE 11,3:PRINT"┌──────┐"
40 FOR J=4TO19:LOCATE 11,J:PRINT"|        |":NEXT J
50 LOCATE 11,20:PRINT"└──────┘"
60 LOCATE 3,5:PRINT"SCORE":LOCATE 3,15:PRINT"TIME"
70 LOCATE 3,22:PRINT"HI SCORE"HI:LOCATE 23,20:PRINT"STAGE"ST
85 R=INT(RND(1)*9)+1:X=15:Y=4:G=0
90 LOCATE 3,6:PRINT SC:LOCATE 3,16:PRINT TI"  ":LOCATE 23,21:PRINT"LINES"F:IF TI
=<0 THEN 220
100 S=STICK(0)
110 IF S=3 AND X<19 THEN VPOKE AD+Y*32+X,32:X=X+1
120 IF S=7 AND X>12 THEN VPOKE AD+Y*32+X,32:X=X-1
130 VPOKE AD+Y*32+X,R+48:TI=TI-1:IF NOT VPEEK(AD+Y*32+X+32)=32 THEN 140
135 IF STRIG(0) THEN 200 ELSE 90
140 FOR J=4TO19:P=VPEEK(AD+J*32+X):IF P=32 THEN NEXT ELSE G=G+P-48:NEXT
150 IF G=10 OR G=20 OR G=30 OR G=40 THEN PLAY"T180V15O6L8DFDFDF":SC=SC+G:TI=TI+1
0 ELSE 85
160 FOR J=4TO19:VPOKE AD+J*32+X,32:NEXT:F=F-1
170 IF F=<0 THEN 180 ELSE 85
180 PLAY"T180V15O7DFDGA4G4B2":LOCATE 9,9:PRINT"CONGRATULATIONS"
190 LOCATE 9,10:PRINT"CLEAR BONUS"TI*5"Pts.":SC=SC+TI*5
195 FOR J=0TO2500:NEXT:GOTO 25
200 IF VPEEK(AD+Y*32+X+32)=32 THEN VPOKE AD+Y*32+X,32:Y=Y+1:GOTO200 ELSE VPOKE A
D+Y*32+X,R+48
210 PLAY"T180V15O8C8":GOTO 140
220 PLAY"T180V15O8L8CEGBDFAR4E1":LOCATE 12,9:PRINT"GAME OVER"
230 FOR J=0TO2000:NEXT:FOR I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:ST=0:GOTO 20
```

★僕の妹は，「原宿の松下通りに行く」と言った。僕がそんなところはないと言うと今度は，「まちがえた，梅下通りだった」と言った。(茨城県つくば市・長谷川俊昭16才)……【影：あと1回言えば当たっていたゾ‼】

MSX/MSX2/MSX2＋用



ジャンケンの要素(ようそ)を使った対戦ゲーム

JANKEN(ジャンケン) FIGHT(ファイト)!

ミトッチ

◉遊びかた

1プレイヤーは赤いキャラクターを，カーソル・キーとスペース・キーで，2プレイヤーは緑のキャラクターを，ジョイスティックとトリガボタンでそれぞれ操作(そうさ)します。

カーソル・キー（ジョイスティック）で左右移動，スペース・キー（トリガボタン）でジャンプですが，スペース・キー（トリガボタン）を押す時間によって，高さを変えられます。

ジャンプしたときにキャラクターは，グー→チョキ→パー→グー→チョキ→パー…の順で変化します。相手とぶつかり合って，ジャンケンで勝っていれば相手のパワーを減らすことができます。こうして，相手のパワーをなくしたほうが勝ちです。

◉最後に

けっこういろんなテクニックが使えるので，燃えると思います。

僕はいつもファミコンでゲームを作っていますが，これからはMSXでも，どんどんおもしろいゲームを作っていきたいと思っています。

《第1表》変数表

X( )，Y( )	…キャラクターの座標
A( )，B( )	…ジャンプ
P( )	…………パワー
C( )	…………グー，チョキ，パー変化



編：2人用ジャンプ・アクション・ゲームです。

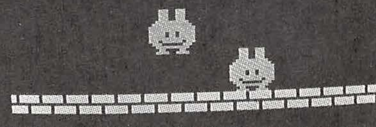
Dr.D：この手のゲームは，以前からあったのだが，ジャンケンの要素を取り入れることでより新鮮に感じられるゾ!!

編：たしかに，作戦を考えたりして，よりアクション性が増したような気がしますネ。これはアイデア賞ものですネ。

Dr.D：リストのほうもごらんのとおりこの短かさじゃ。キャラはスプライトで書いて，キャラクターの区別は色のちがいでやっておるのじゃ。

◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!

▶《写真2》1Pはキーボード，2Pはジョイスティックで操作します



◀《写真3》ジャンプしてジャンケンのキャラを変えて体当たりだ!!

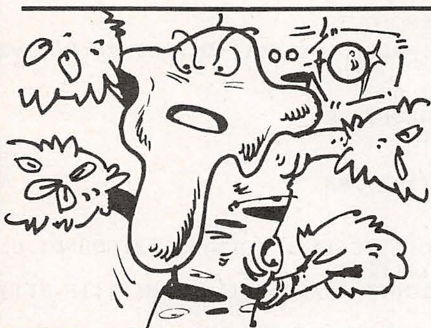
▶《写真4》先に上の耐久力が無くなったほうが負け。今回は2Pの勝ち

★クイズです。この文章の中で1文字だけ赤字で書かれています。それはどの文字でしょう？（高知市・植松茂21才）……【影：さあ!どの文字でしょう。編：そんなのわかるわけないじゃないですか!!ほんとに!!】

```
10 '●●● ショキセッテイ 1 ●●●
20 SCREEN1,3,0:WIDTH30:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF
30 DIM X(1),Y(1),A(1),B(1),C(1),P(1)
40 GOTO340
50 '●●● ショキセッテイ 2 ●●●
60 X(0)=56:X(1)=168:Y(0)=135:Y(1)=135:A(0)=0:A(1)=0:C(0)=0:C(1)=0:P(0)=28:P(1)=2
8
70 PUTSPRITE0,(56,135),9,0:PUTSPRITE1,(168,135),3,0
80 LOCATE12,10:PRINT"READY!":PLAY"V12L16O4CDEO5CDEO6CDER4"
90 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:LOCATE12,10:PRINT"      "
100 '●●● メイン ●●●
110 FOR I=0 TO 1:X(I)=X(I)+((STICK(I)=7)-(STICK(I)=3))*8
120 IF X(I)<8 THEN X(I)=8
130 IF X(I)>216 THEN X(I)=216
140 IF STRIG(I) AND A(I)=0 THEN A(I)=1:B(I)=-15:C(I)=C(I)+1+(C(I)=2)*3:SOUND1,0:
SOUND12,6:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11111110
150 IF A(I) THEN Y(I)=Y(I)+B(I):B(I)=B(I)+1+(STRIG(I)=0 AND B(I)<0)*B(I):IF Y(I)
>134 THEN A(I)=0:Y(I)=135
160 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),,C(I):NEXT
170 IF ABS(X(0)-X(1))>24 OR ABS(Y(0)-Y(1))>24 THEN 110
180 SOUND1,3:SOUND12,8:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11111110
190 J=SGN(X(0)-X(1)+(X(0)=X(1)))*16:X(0)=X(0)+J:X(1)=X(1)-J:IF C(0)=C(1) THEN 11
0
200 IF C(0)-C(1)=1 OR C(0)-C(1)=-2 THEN LOCATEP(0),0:PRINT"  ":P(0)=P(0)-2:IF P(
0) THEN 110
210 IF C(1)-C(0)=1 OR C(1)-C(0)=-2 THEN LOCATEP(1),1:PRINT"  ":P(1)=P(1)-2:IF P(
1) THEN 110
220 '●●● ゲーム オーバー ●●●
230 PUTSPRITE0,(56,135):PUTSPRITE1,(168,135):LOCATE5-(P(0)=0)*14,15:PRINT"WINNER
":LOCATE10,9:PRINT"GAME OVER!"
240 PLAY"V12L8O5DAR8FB4G4C2O6CR1":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
250 '●●● タイトル ガメン ●●●
260 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):RESTORE550:FOR I=2 TO 12:READA$:LOCATE3,I:PRINTA$:NEX
T
270 LOCATE8,16:PRINT"HIT SPACE KEY":LOCATE11,20:PRINT"BY ミトッチ"
280 IF STRIG(0)=0 THEN 280
290 '●●● ガメン カク ●●●
300 CLS:LOCATE0,0:PRINT"1P":LOCATE0,1:PRINT"2P"
310 FOR I=2 TO 29 STEP2:FOR J=0 TO 1:LOCATEI,J:PRINT"かき":NEXT:NEXT
320 FOR I=0 TO 29 STEP2:LOCATEI,21:PRINT"くけ":LOCATEI,22:PRINT"けく";:NEXT
330 GOTO50
340 '●●● データ セット ●●●
350 FOR I=0 TO 2:B$="":FOR J=0 TO 31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
360 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
370 FOR I=1200 TO 1239:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
380 VPOKE8210,177:VPOKE8211,113
390 FOR I=264 TO 720:J=VPEEK(I):VPOKEI,J OR J¥2:NEXT
400 GOTO250
410 '●●● スプライト データ ●●●
420 DATA 00,00,00,00,1F,3F,7F,7F,7D,7D,7F,77,38,1F,0C,1E
430 DATA 00,00,00,00,F8,FC,FE,FE,BE,BE,FE,EE,1C,F8,30,78
440 DATA 0E,0E,0E,0E,1F,3F,7F,7F,7D,7D,7F,77,38,1F,0C,1E
450 DATA 70,70,70,70,F8,FC,FE,FE,BE,BE,FE,EE,1C,F8,30,78
460 DATA 01,0D,6D,6D,6F,7F,7F,7F,7D,7D,7F,77,38,1F,0C,1E
470 DATA 80,B0,B6,B6,F6,FE,FE,FE,BE,BE,FE,EE,1C,F8,30,78
480 '●●● キャラクター データ ●●●
490 DATA 3F,7F,7F,7F,7F,7F,3F,00
500 DATA FE,FF,FF,FF,FF,FF,FE,00
510 DATA F3,F3,F3,F3,F3,F3,00,00
520 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00
530 DATA CC,99,33,66,CC,99,33,66
540 '●●● タイトル データ ●●●
550 DATA "こここ こここ こここ こ こ こここ こここ"
560 DATA " こ  こ こ こ こ こ こ こ   こ こ"
570 DATA " こ  こここ こ こ ここ  ここ  こ こ"
580 DATA " こ  こ こ こ こ こ こ こ   こ こ"
590 DATA "ここ  こ こ こ こ こ こ こここ こ こ"
600 DATA "                              "
610 DATA "  こここ こ こここ こ こ こここ こ  "
620 DATA "  こ   こ こ   こ こ  こ  こ  "
630 DATA "  ここ  こ こ こ こここ  こ  こ  "
640 DATA "  こ   こ こ こ こ こ  こ     "
650 DATA "  こ   こ こここ こ こ  こ  こ  "
```

★学校にゲームを持ってくる先生も先生だが，校長に見られても平気でプレイするS君もS君だ!!（埼玉県幸手市・まえちゃん15才）……【編：もしも，授業中のことだったらスゴイ!!影：私もぜひ仲間に入れてほしい!】

MSX/MSX2/MSX2+用



画面のきれいな3Dアクション・パズル
—CRYSTAL QUEST—

LAIM

YUTO(レアルト山内)

物語は…

むかしむかしあるところに，父を亡くしたスライムの母子が住んでいました。ところが最近，母が原因不明の病にかかってしまいました。それを見た長老が言うには，「伝説の遺跡の宝石を集めるほかない。もし集めることができたなら母親の病も治るであろう」と。

かくしてライムの冒険ははじまりました。

遊びかたは？

ポート1につないだジョイスティックを使い，ライムを操作してください。Aボタンと方向で換氷の術を使い，Bボタンで自殺です。林やレンガ等の上にいるときは換氷の術が使えません。あしからず。

地上と空中の敵をかわしながらすべてのクリスタルを集めると面クリアです(ちなみに白いほうが空中の敵です)。そんでもって1匹死んじゃうとゲーム・オーバーです。

遺跡の構成物は第1図のとおりです。

参考にしたもの

ベーマガ'86年5月号　キャラクターエディタ「MOKO」多部田俊雄

ロードランナー　ブローダーバンド

ソロモンの鍵　テクモ

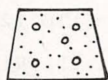


編：3D画面のアクション・パズル・ゲームとはめずらしいですネ。

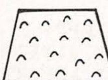
Dr.D：なかなかいいところに目をつけたゾ!!高さという概念が，加わることにより，ゲームは多少複雑にはなるのじゃが，それ以上に，メリットが大きい。

編：3D処理にも気を使わなければだめですね。

Dr.D：その点では，このゲームの3D処理は今一歩じゃな。立体感をだそうとしているのはわかるが，もう少し影のつけかたに注意してほしい。



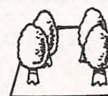
：なんでもない草原
ここを通ったり，換氷の術でこの上に氷をだすこともできます



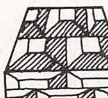
：ふつうの水
ここにのるとライムはおぼれて(？)死んじゃいます。
また氷をだすこともできます



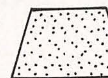
：これがウワサのクリスタル
これをすべて集めるのがこのゲームの目的です



：ただの林
ライムには林の中に入ると木にのぼってしまう性格があります



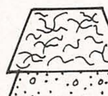
：ふしぎな日干しレンガ
レンガに換氷の術をかけると砂漠に早変わりします。またレンガの中にいるときは換氷の術は使えません。この上にのることもできます



：へんな砂漠
ライムがここを通るとレンガに変わってしまいます



：寒中アルミナコンクリート・ブロック
ライムはこの上にのることも，押したり引いたりすることもできません



：軽量骨材コンクリート・プレート
草原にコンクリート・プレートが浮いていますので，下を通ることはできますが，上は通れません



：とってもつめたいアイス・ブロック
草原や水に換氷の術をかけるとアイス・ブロックが出現します。この上にのることもできますが，すぐに壊れてしまいます。また敵はこの中をすり抜けてきますのでご注意を。

《第1図》遺跡の構成物

★ヤン坊とマー坊は，もみあげの形がちがうって知ってました？ところでヤンボーどうふはどうして無いんでしょうネェー？(東京都小平市・ペンネーム18才)……【影：マーボどうふと区別がつかなくなるからじゃない？】

▲〈写真１〉スタート!!マップは右上から見た感じの３Ｄ画面だ

▲〈写真２〉スライムを操作してクリスタルをすべて取ろう

▲〈写真３〉敵につかまらないように全部のクリスタルを取るとクリア

▲〈写真４〉敵につかまると上へつれて行かれゲーム・オーバー

LAIMのプログラム・リスト

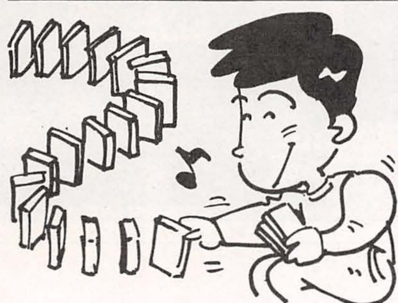
```
10 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 1,2:COLOR ,,14:DEFSTR A:DEFINT B-Z:KEY OFF:DEFUSR=&H7
E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB 500
20 WIDTH32:DIM M(15,13):RESTORE1500
30 FOR I=0 TO 3:AB=""
40 FOR J=0 TO 31:READ AA:AB=AB+CHR$(VAL("&H"+AA))
50 NEXT J:SPRITE$(I)=AB
60 NEXT I
70 GOTO 570
100 '●●●● MAIN
110 S=STICK(1):V=X+(S=7)-(S=3):W=Y+(S=1)-(S=5):IF STRIG(1) GOTO 350
120 IF STRIG(3) GOTO 190
130 'oooo MOVE
140 IF D=1 AND M(V,W)<6 OR D=0 AND M(V,W)<>4 AND M(V,W)<>7 THEN X=V:Y=W
150 IF M(X,Y)<5 AND D=0 THEN D=1:PLAY"O5BC"
160 PUT SPRITE 2,(X*16,Y*16-8+8*(D=0)),9-D,-(N)
170 ON M(X,Y)+1 GOTO 410,190,270,290,410,310,410,410,330,330
180 'oooo DEAD
190 FOR I=0 TO 50:FOR J=-2 TO 2 STEP 4:PUTSPRITE 2,(X*16+J,Y*16-8),8,1:NEXT J,I
200 Y=Y*16-16:X=X*16:X1=X+15:X2=X-15
210 PLAY"L4O5GRGRFEDCEC","O6ARARARARARC1"
220 PUTSPRITE 0,(X2,Y),15,2-(YMOD8>3)
230 PUTSPRITE 1,(X1,Y),1,3+(YMOD8>3)
240 PUTSPRITE 2,(X,Y),8,0
250 Y=Y-1:IF Y=-18 GOTO 680 ELSE 220
260 'oooo CRYSTAL
270 PLAY"O7CD":M(X,Y)=0:T=T-1:GOTO 390
280 'oooo PLEAT
290 M(X,Y)=6:GOTO 390
300 'oooo FORTRES
310 D=0:GOTO 410
320 'oooo ICE BLOOK
330 M(X,Y)=M(X,Y)-8:GOTO 380
340 'oooo MAGIC
350 IF D=0 OR M(X,Y)=6 OR S=0 GOTO 410
360 PLAY"O3CO4B":IF M(V,W)<2 THEN M(V,W)=M(V,W)+8:GOTO 390
370 IF M(V,W)=6 THEN M(V,W)=3:GOTO 380 ELSE 410
380 LOCATE V*2,W*2-1:PRINT AD(M(V,W-1));
390 LOCATE V*2,W*2:PRINT AU(M(V,W));:IF M(V,W+1)<4 THEN LOCATE V*2,W*2+1:PRINT A
D(M(V,W));
396 IF T=0 THEN 1120
400 'oooo enemy 1
410 IF N THEN N=0:V1=X1+(X1>X)-(X1<X):W1=Y1 ELSE N=-1:W1=Y1+(Y1>Y)-(Y1<Y):V1=X1
420 IF M(V1,W1)>7 OR M(V1,W1)=0 OR M(V1,W1)>2 AND M(V1,W1)<5 THEN X1=V1:Y1=W1
430 PUTSPRITE 1,(X1*16,Y1*16-8),1,3+N
440 IF X1=X AND Y1=Y GOTO 190
450 'oooo enemy 2
460 X2=X2+(X2>X*16)-(X2<X*16)
470 Y2=Y2+(Y2>Y*16)-(Y2<Y*16)
480 PUTSPRITE 0,(X2,Y2-16),15,3+N
490 IF ABS(X2-X*16)<12 AND ABS(Y2-Y*16)<12 AND D=0 GOTO 190 ELSE 110
500 RESTORE 1160:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ AA:C=VAL("&H"+AA):POKE D,C:NEXT D:C
=USR1(0)
510 READ AA:C=VAL("&H"+AA):IF C=256 THEN C=USR(0):RETURN
520 TP=C*8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ AB:B=VAL("&H"+AB):VPOKE TP+D,B
530 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
540 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ AB:B=VAL("&H"+AB):VPOKE TP+D,B
550 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
560 GOTO 510
570 AA=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(30)
580 AD(0)="ｱｱ":AU(0)="ｱｱ"
590 AD(1)="ｳｳ":AU(1)="ｳｳ"
600 AD(2)="ｬｮ":AU(2)="ｫｭ"
610 AD(3)="ｴｴ":AU(3)="ｴｴ"
```

★影さんはゲーム・センターでお金を使いはたしたあと，どこに行って遊んでるのですか？（北海道夕張郡・高田雅徳15才）……【影：知らない人の２Ｐ側にいきなり座ったり，体感きょう体にしがみついて遊んでいる。】

```
620 AD(4)="ｱｱ":AU(4)="ｩｩ"+AA+"ｩｩ"
630 AD(5)="--":AU(5)="ｯｯ"+AA+"ｯｯ"
640 AD(6)="ｧｧ":AU(6)="ｨｨ"+AA+"ｦｦ"
650 AD(7)="ｪｪ":AU(7)="ｩｩ"+AA+"ｩｩ"
660 AD(8)="○●":AU(8)="♥♦"+AA+"♠♣"
670 AD(9)="○●":AU(9)="♥♦"+AA+"♠♣"
680 FOR I=1 TO12 STEP11:FOR J=1 TO14:M(J,I)=7:NEXT J,I
690 FOR I=0 TO15 STEP15:FOR J=1 TO11:M(I,J)=7:NEXT J,I
700 FOR I=6144 TO6879:VPOKE I,169:NEXT
710 'TAITORU
720 LOCATE 3,3
730 PRINT "ウウウウアウウCRYSTAL QUESTｱｱｱｱｱウウ"
740 PRINT "ｩｩｩウｱｱｱｱウウウｱｱｱエエウｱｱｱｱｱｱｱ"
750 PRINT "ｩｩｩウｱｱｨｱｱｱウウウｨｱｱｱｨｨｨエｨエｱｱｨｱウｱ"
760 PRINT "ｩｩｩウｱｱｨｱｱウｱウｨｧｨｱｱｧｨｱエｨｨｱｨｨウｱ"
770 PRINT "ｩｩｩｱｱｱｨｱｱウｱｨｧエｧｨｱｱｨエエｨｧｨｧｨｱウ"
780 PRINT "ｩｩｩｱｱエｨｱｱｱウｨｱｱエｨｱｱｨエｱｨｱｧｱｨｱｱウ"
790 PRINT "ｩｩｩｱエエｨエｱｱｱウｨｨｨｨｱエｨエｱｨｱｱｱｨｱｱウ"
800 PRINT "ｩｩｩエエエｨｨｨｨｨｱｨｱｧｱｨｱｨｨｨｱｨｱウｱｨｱｱｱ"
810 PRINT "ｩｩｩエエエｧｧｧｧｧｱｧｱエｧｱｧｧｧｱｧｱウｧウｱｱ"
820 PRINT "ｩｩｩｱエエエエエｱｱｱｱｱエエエエｱｱｱｱウウウウウウｱ"
830 PRINT "ｩｩｩｱｱIN THE RELICS OF REGENDｱｱ"
840 PRINT "ｩｩｩウウｱｱｱｱエエエｱｱエエエｱｱｱｱｱｱｱウウｱｱｱ"
850 H=R:R=0:T=0:RESTORE 2010
860 PLAY"T255S8M3200L4R4O5EEEERDEFRDRRREFGRARARGRFRRRARRRRGABGBGO6C","V12T255L4
O3CBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCBCB"
870 FOR I=1 TO 45:LOCATE 13,17:PRINT MID$("        HIT TRIGER(A) TO START!    Progr
amed by YUTO. ",I,7);
880 FOR J=0 TO 98:NEXT J
890 IF STRIG(1) GOTO 950
900 IF STRIG(3) THEN ON H¥4 GOTO 920,930 ELSE NEXT:GOTO 860
910 RESTORE 2010:GOTO 950
920 RESTORE 2050:R=4:GOTO 950
930 RESTORE 2090:R=8
940 '●●●● ROUND MAKE
950 FOR I=0 TO 880:NEXT I:PUTSPRITE 0,(0,208)
955 FOR I=2 TO 11:READ AA
960 FOR J=1 TO 7:AB(J)=OCT$(ASC(MID$(AA,J,1))-59):NEXT
970 FOR J=1 TO 7:M(J*2-1,I)=VAL(MID$(AB(J),1,1)):M(J*2,I)=VAL(MID$(AB(J),2,1)):I
F VAL(AB(J))<8 THEN SWAP M(J*2-1,I),M(J*2,I)
980 NEXT J,I
990 FOR I=6242 TO6269:VPOKE I,170:NEXT I
1000 PLAY "L4O5BBFFAAEEGGDDCEGBAL64"
1010 FOR I=2 TO 11:FOR J=1 TO 14
1020 LOCATE J*2,I*2+1:PRINT AD(M(J,I));:LOCATE J*2,I*2:PRINT AU(M(J,I));:IF M(J,
I)=2 THEN T=T+1
1030 NEXT J,I
1040 FOR I=6880 TO6911:VPOKE I,169:NEXT I
1050 FOR I=0 TO 1:READ B:IF I=0 THEN X=B
1060 Y=B:NEXT I:D=0
1070 FOR I=0 TO 1:READ B:IF I=0 THEN X1=B
1080 Y1=B:NEXT I
1090 R=R+1:LOCATE 11,1:PRINTUSING"RELIC ##";R
1100 GOTO 110
1110 '●●●● ROUND CLEAR
1120 PLAY"O5L4EFDGR4EFGAAABR4ABGO6C","O4L4E2FD2GR2E2FD2GR4EG"
1130 IF R>10 THEN 1170
1140 LOCATE 9,10:PRINTUSING "RELIC ## CLEAR!";R:LOCATE 6,12:PRINT "LET'S GO NEXT
 RELIC!"
1150 GOTO 950
1160 '●●●● ENDING
1170 IF PLAY(0)=0 THEN CLS:PUTSPRITE 0,(0,208) ELSE 1170
1180 AA="T255O5L4EDCDEDCGRERFRGRR"
1190 AB="EDCDEDCGRBGAFGERR"
1200 AD="T255V14O5VL8CDCDCDCDCDCDCDCD"
1210 LOCATE 4, 6:PRINT "ライムは こうして すべてのクリスタルをあつめ、"
1220 LOCATE 4, 8:PRINT "ははの やまいを なおすことが できました。"
1230 LOCATE 4,10:PRINT "これで ライムや ライムのははにも ふたたび"
1240 LOCATE 4,12:PRINT "しあわせなひびが もどることだろう。"
1250 LOCATE 14,15:PRINT "おわり"
1260 PLAY AD,AA:PLAY AD,AB:GOTO 1260
1270 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
1280 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
,0,C9
1290 DATA 26,EF,CF,C,C,30,30,F3,F7,F9,F9,F9,F9,69,69,69,69
1300 DATA 27,FE,80,1,7F,EF,8,10,F7,96,96,16,16,96,96,16,16
1310 DATA 28,FE,FC,C0,C0,3,3,3F,7F,F9,F9,F9,F9,69,69,69,69
1320 DATA 0,FF,80,9C,B8,B1,A2,84,88,F4,F4,F4,F4,F4,F4,F5,F4
1330 DATA 1,90,A0,80,80,80,81,80,FF,F5,F5,F5,F7,F5,F7,F7,F4
1340 DATA 2,FF,1,41,81,1,1,1,5,F4,F4,F4,F5,F4,F5,F5,F5
1350 DATA 3,D,19,31,61,C1,81,1,FF,F7,F5,F7,F7,F7,F7,F7,F4
1360 DATA 4,80,8F,BC,B1,86,98,80,0,F4,F4,F4,F5,F5,F5,F7,7F
1370 DATA 29,22,47,C9,EC,18,4D,31,22,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
1380 DATA 5,1,19,61,81,D,31,1,0,F4,F5,F5,F5,F7,F7,F7,7F
1390 DATA 2A,94,C9,9,30,46,D,64,52,1E,1E,1E,1E,1E,1E,1E,1E
1400 DATA 2B,1,7,1F,7F,FE,F8,F3,F6,F2,F2,F2,F2,F6,B6,F6,F8
1410 DATA 2C,F0,F0,F8,FE,7F,1F,7,1,B6,B8,F8,B9,B2,B2,B2,A2
1420 DATA 2D,80,E0,F8,FE,7F,1F,F,F,F2,B2,B2,B2,B6,A8,B8,B9
1430 DATA 2E,F,F,1F,7F,FE,F8,E0,80,A8,A9,B9,A9,A2,A2,A2,A2
1440 DATA 2F,18,3C,7E,6C,DA,B4,C8,DE,F2,B2,32,A3,3C,3C,3C,C1
1450 DATA 30,B4,D8,81,C3,18,18,18,81,C1,C1,21,21,82,92,91,21
1460 DATA 31,40,4,30,30,80,2,20,1,B2,A2,F2,E2,B2,A2,B2,A2
1470 DATA 33,38,44,82,83,4C,30,10,10,74,74,74,74,74,74,74,74
1480 DATA 34,40,2,2,20,20,4,4,40,1A,FA,1A,FA,1A,FA,1A,FA
1490 DATA 100
1500 DATA 0,0,0,0,7,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,7F,3C,0,0,0,0,E0,F8,FC,FE,FE,FF,F
F,FF,FF,FF,FE,3C
1510 DATA 3,7,F,F,1F,1F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,3F,1F,1E,C,C0,E0,F0,F0,F8,F8,F8,F8,FC,
FC,FC,FC,FC,F8,78,30
1520 DATA 0,34,2,25,2A,49,53,56,56,96,93,90,80,0,0,0,10,30,53,4D,B9,C9,E5,35,B5,
31,E1,1,1,1,1,1
1530 DATA 8,C,CA,B2,9D,93,A7,AC,AD,8C,87,80,80,80,80,80,0,2C,74,A4,54,92,CA,6A,6
A,69,C9,9,1,0,0,0
2000 '●●●● ROUND DATA
2010 DATA zzzzzzz,zuuV;jz,zwsVBrz,zsAkBRz,zskABzz,zvkA<Jz,zvAk<Rz,zs;;<Bz,zs;;;B
z,zzzzzzz,7,10,6,6
2020 DATA MqTD;;;,QqTzD;;,qqTDzD;,qqnDDJC,qqqTDDD,qqqnVVV,qqqXhhh,qqnhhhe,QqXhhh
M,MnhhheM,1,10,14,2
2030 DATA ;=;;;;;,c;cDA;A,hPdKIKA,hhd;;kk,eecD;A;,c;cMCA;,c;cMCmm,c;dMI;A,c;cDA;
A,;=;;;=;,7,11,8,7
2040 DATA =gGfUK=,PhhfM;M,Kh¥'V=K,;'_'SM;,=KhhfS=,M;Phf;M,K=KhqVK,hhhiqU>,?__hqn
U,oaqphhM,6,10,1,10
2050 DATA ;Bd;;<L,ABL;;;C,A;D;C;;,;<d;D;;,;C<;HC;,;<L;C<;,;;D;EC;,;;<;D;;,;;S;C;
;,;;;;cc;,4,4,7,4
2060 DATA hhdCS>@,hhcDD>N,hhhC<CS,hccD;C@,h;><fCh,c;V<DC@,c;;;D;h,;V;@D@h,;Shh<H
h,k@hhdHh,1,11,6,4
2070 DATA ;qqqAk=,;Fkikq>,cFuq>nq,DIakAQv,DIaknn>,Cqakqq;,;<qlp;<,;<DDDDC,c;<qkA
C,;<C;qqE,9,2,11,10
2080 DATA NVVmVqu,VzQinys,>VZrQys,zzZ_^ys,BNnP)^v,zZbqyya,NVROqus,ZbZWrQs,rbZZr_
s,NVRirgu,3,8,1,6
2090 DATA p;mDQ;A,q;l=IkA,kkl;IAA,mAlDI=q,kKl;IMQ,E=Ch;EC,D;H;dDD,CCH;dDD,C<H;cD
C,C;Ch3<;,7,11,7,8
2100 DATA Kqqqq;e,>VVV8ｨ;,Wzbbvq;,WG¥w^V;,WGt_vq;,ZvzbYq;,nUVVqmy,Aqqqqzy,;BK;(;
;,O_szz;=,2,10,5,10
2110 DATA;=q;DDR,btD;<L_,;<<B<Zg,;<DCTo_,@mD;ET',D<DCDD_,C<D>kYs,;DCqYnq,<DannAk
,;qgnVVA,4,2,7,8
```


★みなさん,寒いけどカゼをひかないように。そしてカゼをこじらせてカゲにならないようにしましょう。(東京都調布市・TM16才)……【つぐ美:そうよ!!カゲになったら,とりかえしがつかなくなるかもよ!!】

MSX2/MSX2＋用



コンピュータ・ドミノです

ドミノ

旦部　幸博

遊びかた

ドミノにはいろいろな遊びかたがありますが，中でもエポック社からでているものに付いているカンテットが個人的に好きなのでそれを作ってみました。

まず，名前を入力し，それからコンピュータの操るプレイヤーを14人の中から3人選びます。そして，オープン・モードにするかどうか決めてください。

つぎに親決めです。牌を1枚引いて，数の多い人（同数なら大きい目のあるほう）が親となり，各回ごとにつぎの人に移っていきます。

ドミノの牌は0～6のダイスの目のすべての組み合わせで28枚あり（目をスポットという），両側の目がちがうサンプレと両側の目が同じドブレがあります。

ゲームの最初に各自5枚ずつ取って，残りの8枚は山（タロン）として残しておきます。親がまず手の内から1枚だし，順にそれにつなげるように1枚ずつ置いていきます（第1図）。

〔ドローとパス〕

自分の番でだせる牌がないとき，タロンからだせる牌がでるまで引きます。取った牌はすべて自分の持ち牌となります。ただし，タロンの牌が2枚になったらドローはできなくなり，その回はパスとなります。

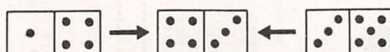
全プレイヤーがパスしたり，1人が最後の1枚をだしてあがったりするとその回は終了です。

〔得点〕

○マッギンによる得点

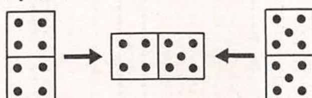
自分がだした牌によって，場

○サンプレ



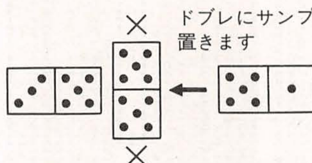
サンプレは同じ目同士をくっつけてつなぎます

○ドブレ

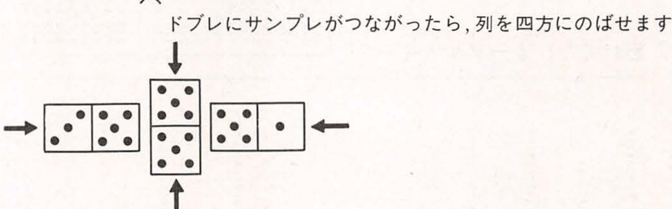


ドブレは列に対して直角に置きます

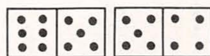
ドブレにサンプレをつなぐには，元の列の延長方向に置きます



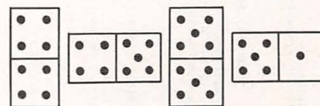
ドブレにサンプレがつながったら，列を四方にのばせます



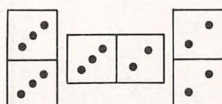
《第1図》つなぎかた



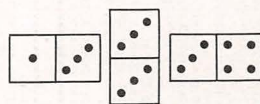
6＋4＝10（2点）



4×2＋6＋1＝15（3点）



3×2＋2×2＝10（2点）



1＋4＝5（1点）

《第2図》マッギンによる得点

★私の友達は，帝王という称号を使っているので影さんには「OFの帝王」という称号をあたえます。だから僕にも称号をください。（秋田県雄勝郡・10レベル郷士大魔術師レイスト16才）……【影：OFの序ノ口でどう？】

にでている牌の端の目の全合計が5の倍数（マッギン）になると，そのプレイヤーは5につき1点を得ます（第2図）。親が最初に5の倍数の牌をだしたときも同様です。

○ゲーム終了時（ドミノとブロック）

1人があがったとき（ドミノ），全プレイヤーは持ち牌を公開し，全スポットを合計します。あがったプレイヤーの合計は0です。そして，全プレイヤーがそれぞれ他のプレイヤーと合計を比較し，少ないほうが，点差5につき1点を得ます。全員パス（ブロック）のときも同様です。

各回終了後，35点以上得たプレイヤーがでたらゲーム終了です。

フリィトォク

ゲームの性質上，牌がはみだしてしまうことがあります。一応，F1を押して，カーソル・キーで場全体をスライドさせることはできますが，どうしようもないこともあるので，そこは目をつぶってください。ちなみにプレイヤーの難度ですが，もともと運の要素が大きいので，常に強い人はいません。

あ，忘れてた。カーソル・キー

▲《写真1》名前を入力したら，対戦相手を選びます。オープン・モードもあります

▼《写真2》だした牌で，外側の牌の合計が5の倍数になれば，マッギン

ドミノのプログラム・リスト

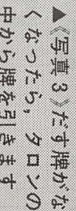
```
10 SCREEN 1:KEYOFF:COLOR 15,1,1:CLS
20 KEY(1)OFF:DEFUSR=342:GOSUB 1990
30 LOCATE 7,2:PRINT "DOMINO (QUANTET)":U=USR(0)
40 LOCATE 2,5:LINEINPUT "なまえ?(8もじ) ":A$:NA$=LEFT$(A$+SPACE$(8),8):IF LEN(A$)>8
OR NA$=SPACE$(8) THEN 40
50 LOCATE 14,18:PRINT"PL1 "NA$:NA$(14)=NA$
60 LOCATE 2,7:PRINT "メンバーを えらびます"
70 FOR I=0 TO 6:LOCATE 2,I+9:PRINT NA$(I)"    "NA$(I+7):NEXT I:CH=0:CH(1)=14
80  FOR PL=2 TO 4
90   LOCATE 1-(CH>6)*11,CHMOD7+9:PRINT ">";CHR$(29);
100  S=STICK(0)+STICK(1):G=STRIG(0)+STRIG(1):IF S=0 AND G=0 THEN 100
110  PRINT " ":CH=CH+(S=5)*(CHMOD7<6)-(S=1)*(CHMOD7>0)+( (S=3)*(CH<7)-(S=7)*(CH>
6) )*7
120  IF G=0 THEN 90
130   FOR I=1 TO PL-1:IF CH(I)=CH THEN I=6
140   NEXT:IF I=7 THEN 90
150  CH(PL)=CH:LOCATE 14,17+PL:PRINT"PL"HEX$(PL)" "NA$(CH)
160 NEXT PL
170 U=USR(0):LOCATE 3,23:PRINT "オープンモードに しますか(Y/N)?";:A$=INPUT$(1)
180 IF A$="Y" OR A$="y" THEN OP=1 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN OP=0 ELSE 170
190 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        ●●    S    T    A    R    T    ●●
        ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 GOSUB 1610
210 FOR Y=35 TO 101 STEP 22:FOR X=93 TO 153 STEP 10
220  COPY(0,20)-(7,35),1 TO (X,Y),0
230 NEXT X,Y
240 GOSUB 2050
250 PSET(71,190),0:PRINT #1,"ひとつ えらんで ください":A=1
260 FOR I=0 TO 1
270  PUTSPRITE0,(((A-1)MOD7)*10+93,((A-1)¥7)*22+30),6,1
280  S=STICK(0)+STICK(1):I=-STRIG(0)-STRIG(1)
290  A=A+(S=3)*((AMOD7)>0)-(S=7)*( ((A-1)MOD7)>0)+( (S=5)*((A-1)¥7<3)-(S=1)*((A-
1)¥7>0))*7
300 NEXT I
310 TN(1)=TE(A):PX=((A-1)MOD7)*10+93:PY=((A-1)¥7)*22+35:VX=0:VY=1:N1=T(TE(A)):N2
=N1¥10:N3=N1MOD10:GOSUB 1920
320 FOR PL=2 TO 4
330  A=INT(RND(1)*28)+1
340   FOR I=1 TO PL-1:IF TE(A)=TN(I) THEN I=6
350   NEXT I:IF I=7 THEN 330
360  TN(PL)=TE(A):PX=((A-1)MOD7)*10+93:PY=((A-1)¥7)*22+35:VX=0:VY=1:N1=T(TE(A))
370  N2=N1¥10:N3=N1MOD10:GOSUB 1920:FOR I=0 TO 500:NEXT I
380 NEXT PL:DP=0:P0=0
390 FOR PL=1 TO 4
400  T1=TN(PL):P1=(T(T1)MOD10+T(T1)¥10)*100+T1
410  IF P1>P0 THEN DP=PL:P0=P1
420 NEXT PL
430 PUTSPRITE0,(0,0),0
440 GOSUB 2050:GOSUB 2080:GOSUB 1740
450 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        ●●    S    E    T    ●●
        ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 N=0:M=0:SE=1:X(0)=123:Y(0)=67:F(0)=1:F(1)=1:PL=DP:GC=0:GE=0:PS=0:FOR I=0 TO
6:N(0,I)=0:NEXT I
470 PUT SPRITE0,(0,0),0:PUTSPRITE1,(0,0),0
480 IF DP>1 THEN GOSUB 860 ELSE GOSUB 790
490 D=-(N1MOD11=0):PX=X(0)-(1-D)*4:PY=Y(0)-D*4:VX=1-D:VY=D:N2=N1¥10:N3=N1MOD10:G
OSUB 1910
500 X(0)=X(0)-12+D*4:X(1)=X(0)+24-D*8:Y(1)=Y(0):M=1:DF(0)=D:DF(1)=D:F(0)=D+1:F(1
)=D+1
510 VX(0)=-1:VX(1)=1:VY(0)=0:VY(1)=0:TS(0)=N2:TS(1)=N3:N=N2+N3:GOTO 720
520 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        ●●    M    A    I    N    ●●
        ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 KEY(1)ON:SE=0:HL=0:PL=PL+1+(PL=4)*4:PUT SPRITE 2,(120*(1-PLMOD2),164-(PL>2)*
29),6,0
540 PUT SPRITE 1,(0,0),0
550 IF PL=1 THEN GOSUB 780 ELSE GOSUB 860
560 IF HL=2 THEN IF PS<4 THEN 530 ELSE 1260
570 KEY(1)OFF:PS=0:SE=0:D=-(N1MOD11=0):IF D THEN 690
580 '
590 N2=N1¥10:N3=N1MOD10:IF N3=TS(S0) THEN SWAP N2,N3
600 PX=X(S0):PY=Y(S0):VX=VX(S0):VY=VY(S0):GOSUB 1910
610 X(S0)=PX+VX*8:Y(S0)=PY+VY*8:TS(S0)=N3:F(S0)=1:IF DF(S0)=0 THEN 720
620 '
630 DF(S0)=0:IF GC<2 THEN 720
640 FOR I=-1 TO 1 STEP 2
650  M=M+1:X(M)=PX-VX*16-(VX=0)*I*12:Y(M)=PY-VY*16-(VY=0)*I*12:VX(M)=-(VX=0)*I:V
Y(M)=-(VY=0)*I
660  DF(M)=0:TS(M)=N2:F(M)=0:N(0,N2)=N(0,N2)+1
670 NEXT I:GOTO 720
680 '
690 VX=-(VX(S0)=0):VY=-(VY(S0)=0):PX=X(S0)+(VY=0)*4:PY=Y(S0)+(VX=0)*4:N2=N1¥10:N
3=N1MOD10:GOSUB 1920
700 X=X(S0):Y=Y(S0):X(S0)=X+VX(S0)*8:Y(S0)=Y+VY(S0)*8:DF(S0)=1:F(S0)=2
710 '
720 PX=120*(1-PLMOD2)+N0*10:PY=149-(PL>2)*29:LINE(PX,PY)-(PX+8,PY+15),12,BF:PLAY
"S0M700004C16":GC=GC+1
730 SWAP TB(PL,N0),TB(PL,TN(PL)-1):SWAP W(PL,N0),W(PL,TN(PL)-1)
740 N=0:FOR I=0 TO M:N=N+F(I)*TS(I):NEXT:N=N/(1+SE*D):IF NMOD5=0 THEN FOR I=0 TO
 900:NEXT:GOSUB 1210
750 N(PL,N2)=N(PL,N2)-1:N(PL,N3)=N(PL,N3)-1:TB(PL,TN(PL)-1)=0:N(0,N2)=N(0,N2)-1+
SE*2:N(0,N3)=N(0,N3)+1:TN(PL)=TN(PL)-1:IF TN(PL)<1 THEN 1260
760 IF PL>1 AND RND(1)*20<PC(CH(PL),6) THEN GOSUB 2210
770 GOSUB 1840:GOTO 530
780 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        ●●    P    L    A    Y    E    R    M    A    T    C    H    I    N    G    ●●
        ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
790 U=USR(0):N0=0:S0=0
800 FOR I=0 TO 1:S=STICK(0)+STICK(1):N0=N0+(S=3)*(N0<TN(1))-(S=7)*(N0>0):S0=S0-(
S=1)-(S=1)*(S0=M)*(M+1)
810 PUTSPRITE 0,(N0*10,143),6,1:PUTSPRITE 1,(X(S0),Y(S0)-1),6,0:I=-STRIG(0)-STRI
G(1):NEXT:U=USR(0)
820 IF N0=TN(1) THEN GOSUB 1000:IF HL=1 THEN 790 ELSE 840
830 N1=T(TB(1,N0)):IF N1¥10<>TS(S0) AND N1MOD10<>TS(S0) AND SE=0 THEN 800
840 RETURN
850 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        ●●    C    O    M    P    U    T    E    R    T    H    I    N    K    I    N    G    ●●
        ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
860 N0=0:S0=0:D0=0:W0=0
870 FOR I=0 TO TN(PL)-1
880  N1=T(TB(PL,I)):D=-(N1MOD11=0):N2=N1¥10:N3=N1MOD10:GOSUB 930
890  SWAP N2,N3:GOSUB 930
900 NEXT:IF D0=0 THEN GOSUB 1000:IF HL=1 THEN 860
910 N1=T(TB(PL,N0)):RETURN
920 '
930 NF=N(0,N2):IF NF<1 AND SE=0 THEN RETURN
940 FOR J=0 TO M
950  NK=N-N2*F(J)+N3*(D+1)+SE*(N2*2-N3*D)
960  W1=W(PL,I)-(NKMOD5=0)*(NK¥5)*PC(CH(PL),4)+NF*PC(CH(PL),5)
970  IF W1>=W0 AND (N2=TS(J) OR SE=1) THEN N0=I:S0=J:W0=W1:D0=1
980 NEXT J:RETURN
990 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
        ●●    D    R    A    W    .    P    A    S    S    ●●
        ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 PUTSPRITE1,(0,0),0:IF PL>1 THEN 1040
1010 FOR I=0 TO TN(1)-1:N1=T(TB(1,I))
1020  IF N(0,N1¥10) OR N(0,N1MOD10) THEN I=15
1030 NEXT I:IF I=16 OR SE THEN HL=1:RETURN
1040 KEY(1)STOP:IF TN(0)<3 THEN 1170
1050 COPY(85,80)-(184,125),0 TO (0,40),1:LINE(85,80)-(184,125),2,BF
1060 FOR I=1 TO TN(0):COPY(0,20)-(7,35),1 TO (85+I*10,90),0:NEXT I
1070 PSET(119,115),0:COLOR 15:PRINT #1,"DRAW":FOR I=0 TO 1500:NEXT:N0=0
1080 IF PL>1 THEN N0=INT(RND(1)*TN(0)):GOTO 1120
1090 FOR I=0 TO 1
1100  PUTSPRITE0,(N0*10+95,85),6,1:S=STICK(0)+STICK(1)
1110  N0=N0+(N0<TN(0)-1)*(S=3)-(N0>0)*(S=7):I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT I
1120 LINE(N0*10+95,90)-(N0*10+102,105),2,BF:PLAY"S0M700007G4"
```


★この前，あるデパートでアサルトをやっていたら黒いサングラスをした人が「ヘタクソ！」といきなり言った。その後，その人は1面の前半で終わっていた…。（茨城県鹿島郡・戸田修一14才）……【影：ホゲーッ!!】

またはジョイスティックで操作します。左右でだす牌を選び，上でどこにつけるかを決めて，スペース・キーかトリガAでだします。
また,手牌の右端でスペース・キーを押すとドロー(パス)になります。

●参考

エポック社ブックゲームシリーズ「DOMINO」
はなやま玩具「DOMINO. W6」



▲《写真3》だす牌がなくなったら，タロンの中から牌を引きます

▼《写真4》35点を越えるプレイヤーがでたらゲーム・エンド！第1位だ!!

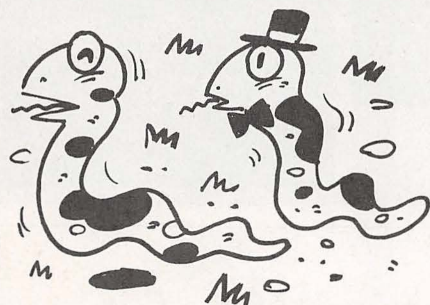
けっか

1.jimmy	....	37てん
2.たかなさん	....	32てん
3.ノンキーすえおか	....	30てん
4.たんべ	....	27てん

```
1130 TB(PL,TN(PL))=TB(0,NO):TN(PL)=TN(PL)+1:IF PL>1 THEN GOSUB 2210
1140 TN(0)=TN(0)-1:TB(0,NO)=TB(0,TN(0)):TB(0,TN(0))=0
1150 GOSUB 1840:COPY(0,40)-(99,85),1 TO (85,80),0:PUTSPRITE 1,(0,0),0:HL=1:KEY(1
)ON:RETURN
1160 '
1170 COPY(122,49)-(155,58),0 TO (0,40),1:LINE(122,49)-(155,58),6,BF
1180 PSET(123,50),0:COLOR 15:PRINT #1,"PASS":HL=2:PS=PS+1:PLAY"S0M700007L16CCC4"
1190 FOR I=0 TO 2000:NEXT:COPY(0,40)-(33,49),1 TO (122,49),0:KEY(1)ON:RETURN
1200 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    M   A   G   G   I   N    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1210 COPY(105,48)-(156,59),0 TO (0,40),1:LINE(105,48)-(156,59),6,BF
1220 PSET(107,50),0:COLOR 15:PRINT #1,"MAGGIN":PLAY"S0M700007B16G4"
1230 SC(PL)=SC(PL)+N¥5:PSET(120*(1-PLMOD2)+72,165-(PL>2)*29),0:COLOR 10:PRINT #1
,USING"###";SC(PL)
1240 FOR I=0 TO 3000:NEXT:COPY(0,40)-(51,51),1 TO (105,48),0:RETURN
1250 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    D   O   M   I   N   O    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1260 PUTSPRITE0,(0,0),0:PUTSPRITE1,(0,0),0:PUTSPRITE2,(0,0),0
1270 LINE(105+PS,48)-(156-PS,59),6,BF:PSET(107+PS,50):COLOR 15
1280 GE=1:IF PS<4 THEN PRINT #1,"DOMINO":PLAY"S0M700006G16E16C8" ELSE PRINT #1,"
BLOCK":PLAY"S0M700004E16G16R8C8"
1290 FOR PL=1 TO 4
1300  S(PL)=0:IF TN(PL)=0 THEN 1350
1310  GOSUB 1840
1320  FOR I=0 TO TN(PL)-1
1330   N1=T(TB(PL,I)):S(PL)=S(PL)+N1¥10+N1MOD10
1340  NEXT I
1350 NEXT PL
1360 LINE(0,0)-(255,143),7,BF:LINE(2,2)-(253,141),12,BF:F=0
1370 FOR PL=1 TO 4
1380  PSET(5,PL*32-27),0:COLOR 15:PRINT#1,NA$(CH(PL))
1390  PSET(13,PL*32-17),0:COLOR 9:PRINT#1,USING"##";SC(PL);
1400  FOR I=1 TO 4
1410   IF I=PL THEN 1440
1420   BS=-((S(I)-S(PL))¥5)*(S(PL)<S(I)):COLOR 10
1430   PRINT#1,USING"+##";BS;:SC(PL)=SC(PL)+BS
1440  NEXT I
1450  PRINT#1," =";:COLOR 9:PRINT #1,USING"##";SC(PL):F=F-(SC(PL)>34)
1460 NEXT PL
1470 GE=0:DP=DP+1+(DP=4)*4:FOR I=0 TO 4000:NEXT:IF F=0 THEN 440
1480 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    G   A   M   E     E   N   D    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1490 SCREEN 1:CLOSE#1:COLOR 15,0,0:CLS:S0=0
1500 LOCATE 14,1:PRINT "けっか"
1510 FOR PL=1 TO 4:S(PL)=SC(PL):NEXT:S0=0:S(0)=-1
1520 FOR I=1 TO 6:FOR PL=1 TO 3
1530  IF S(PL)<S(PL+1) THEN SWAP S(PL),S(PL+1)
1540 NEXT PL,I
1550 FOR I=1 TO 4
1560  S0=I+(S(I)=S(I-1)):IF I>1 THEN IF S(I)=S(I-2) THEN S0=S0-1:IF I>3 THEN IF
S(I)=S(I-3) THEN S0=S0-1
1570  FOR PL=1 TO 4
1580   IF S(I)=SC(PL) THEN LOCATE 6,I*3+4:PRINTUSING "#.&        & .... ##てん";S0,N
A$(CH(PL)),SC(PL);:SC(PL)=-1:PL=5
1590 NEXT PL,I
1600 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT I:RUN
1610 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●   T   A   B   L   E   T     D   R   A   W   I   N   G   ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1620 SCREEN5,0:COLOR 11,12,12:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE 0,1
1630 FOR I=0 TO 6:X=I*8
1640  LINE(X,0)-(X+7,7),1,B:LINE(X,0)-(X+6,6),15,BF
1650  IF IMOD2 THEN PSET(X+3,3),1
1660  IF I>1 THEN PSET(X+1,1),1:PSET(X+5,5),1
1670  IF I>3 THEN PSET(X+5,1),1:PSET(X+1,5),1
1680  IF I=6 THEN PSET(X+1,3),1:PSET(X+5,3),1
1690 NEXT I
1700 LINE(0,20)-(7,35),1,BF
1710 FOR I=2 TO 6 STEP 2:LINE(0,20)-(I,34),14,B:NEXT
1720 SETPAGE 0,0:SPRITE$(0)="~♥♥♥♥♥♥~":SPRITE$(1)=CHR$(254)+"¦8"+CHR$(16):RETURN
1730 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    C   R   T     S   E   T    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1740 CLS:LINE(0,0)-(255,143),1,B
1750 COLOR 11:PSET(63,50),0:PRINT #1,NA$(CH(DP))"が おやです"
1760 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PSET(63,50),0:PRINT #1,SPACE$(16)
1770 ON KEY GOSUB 2260
1780 FOR PL=1 TO 4:GOSUB 1840:NEXT PL
1790 FOR PL=1 TO 4
1800  PSET(120*(1-PLMOD2)+8,165-(PL>2)*29),0:COLOR 10
1810  PRINT #1,NA$(CH(PL));:PRINT #1,USING"###";SC(PL)
1820 NEXT PL:RETURN
1830 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●   S   T   O   C   K     S   E   T     S   U   B   ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1840 PX=120*(1-PLMOD2):PY=149-(PL>2)*29:IO=TN(PL)-1:VX=0:VY=1
1850 FOR I=0 TO 11
1860  N1=T(TB(PL,I)):N2=N1¥10:N3=N1MOD10
1870  IF I>IO THEN GOSUB 1960 ELSE IF PL=1 OR OP OR GE THEN GOSUB 1920 ELSE GOSU
B 1940
1880  PX=PX+10:PY=PY-((PL=1)OR(OP=1)OR(GE=1))*(I=<IO)*8
1890 NEXT:RETURN
1900 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●   T   A   B   L   E   T     S   E   T     S   U   B   ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1910 PX=PX+( (PX<9)*(PX-9) )+( (PX>239)*(PX-239) ):PY=PY+( (PY<9)*(PY-9) )+( (PY
>128)*(PY-128) )
1920 COPY(N2*8,0)-(N2*8+7,7),1 TO (PX,PY),0:PX=PX+VX*8:PY=PY+VY*8:COPY(N3*8,0)-(
N3*8+7,7),1 TO (PX,PY),0:RETURN
1930 '
1940 COPY(0,20)-(7,35),1 TO (PX,PY),0:RETURN
1950 '
1960 LINE(PX,PY)-(PX+7,PY+15),12,BF:RETURN
1970 '
1980 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    I   N   I   T    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1990 DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
2000 DIM T(28),TN(4),TB(4,11),W(4,11),PC(14,6),TE(28),TS(15),F(15),N(4,6),SC(4),
DF(15),X(15),Y(15),VX(15),VY(15),CH(4),NA$(14),S(4)
2010 RESTORE 2310:FOR I=0 TO 13:READ NA$(I):FOR J=0 TO 6:READ PC(I,J):NEXT J,I
2020 A=0:B=0:FOR I=1 TO 28:T(I)=A*10+B:IF A=B THEN A=A+1:B=0 ELSE B=B+1
2030 NEXT:RETURN
2040 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●   S   H   U   F   F   L   E     S   U   B   ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2050 FOR I=0 TO 28:TE(I)=I:NEXT
2060 FOR I=0 TO 40:A=INT(RND(1)*28)+1:B=INT(RND(1)*28)+1:SWAP TE(A),TE(B):NEXT I
:RETURN
2070 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    I   N   I   T    2    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2080 TN(0)=8:TN(1)=5:TN(2)=5:TN(3)=5:TN(4)=5
2090 A=1:FOR PL=0 TO 4:FOR I=0 TO TN(PL)-1:TB(PL,I)=TE(A):A=A+1:NEXT I,PL
2100 FOR I=1 TO 4
2110  FOR J=0 TO 6:N(I,J)=0:NEXT J
2120  FOR J=0 TO TN(I)-1
2130   N1=T(TB(I,J)):N2=N1MOD10:N3=N1¥10
2140   N(I,N2)=N(I,N2)+1:N(I,N3)=N(I,N3)+1
2150  NEXT J
2160 NEXT I
2170 FOR PL=2 TO 4:FOR I=0 TO TN(PL)-1
2180  GOSUB 2210
2190 NEXT I,PL:RETURN
2200 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●   T   H   I   N   K   I   N   G     S   U   B   ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2210 FOR I=0 TO TN(PL)
2220  N1=T(TB(PL,I)):N2=N1¥10:N3=N1MOD10
2230  CH=CH(PL):W(PL,I)=(N2+N3)*PC(CH,0)-(N1MOD11=0)*PC(CH,1)+(RND(1)*3)*PC(CH,2
)+((N(PL,N2)-1)+(N(PL,N3)-1))*PC(CH,3)
2240 NEXT:RETURN
2250 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●    S   L   I   D   E     S   U   B    ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2260 KEY(1)OFF:LINE(0,0)-(255,143),6,B:S=STICK(0)+STICK(1):IF SMOD2=0 THEN 2260
2270 COPY(1-(S=7)*8,1-(S=1)*8)-(254+(S=3)*8,142+(S=5)*8),0 TO (0,40),1
2280 LINE(1,1)-(254,142),12,BF:COPY(0,40)-(253+(SMOD4=3)*8,181+(SMOD4=1)*8),1 TO
 (1-(S=3)*8,1-(S=5)*8),0
2290 FOR K=0 TO M:X(K)=X(K)+((S=7)-(S=3))*8:Y(K)=Y(K)+((S=1)-(S=5))*8:NEXT:LINE(
0,0)-(255,143),1,B:KEY(1)ON:RETURN
2300 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
     ●●   P   L   A   Y   E   R     D   A   T   A   ●●
     ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2310 DATAみはこさん    ,3,4,0,1,20, 2,20
2320 DATAべンジャミン,3,0,1,1,18, 1,14
2330 DATAごのさん     ,1,3,2,0,11, 0, 5
2340 DATAつじくん     ,3,5,1,1,18, 4,10
2350 DATAたかなさん    ,2,2,2,2,16, 1, 7
2360 DATAやまたっちゃん ,2,3,3,1,18, 2, 8
2370 DATAたんべ      ,3,3,1,3,18, 8, 8
2380 DATAこがくん     ,3,6,1,1,18, 1,11
2390 DATAやまうち     ,4,3,3,1,18, 1, 7
2400 DATAようこさん    ,2,1,3,2,13, 1, 5
2410 DATAかむら      ,1,0,9,1,11, 6,14
2420 DATAひらつか     ,1,1,3,1, 1,20, 0
2430 DATAむらさき     ,1,9,0,9,14, 5, 6
2440 DATAノンキーすえおか,3,1,2,2, 5, 0, 0
```


★私の学校のパソコン室には，メイン・パワー・スイッチがあり，それを押して数10台のプログラムを一挙に消滅させてしまうS先生は「コンピュータウイルス」と呼ばれている。(静岡市・二井信行14才)……【影：ゲッ！】

MSX2+(要MSX MUSIC)用



FM音源対応のジャンプ・アクション・ゲーム

へーびさん ワールドIII

IGACHAN SOFT

ストーリー

ぼくはへびさん。世界1周の散歩をして，帰ってきたのだ。12年ぶりに生まれた町に着いたら，コブラへーびさんが町に住み着いていて，町の住民達は，へいの上でみじめに暮していた。どうなってんの？

遊びかた

RUNするとタイトルがでます。スペース・キーでスタートです。

ゆれながら左に移動しているへびや目をよけながら，右端まで行けばそのエリアはクリア。

操作は，カーソル・キーの左右で移動，スペース・キーでジャンプ，カーソル・キーの下で地面にもぐります。

敵は，目，赤ヘビ，青ヘビ，緑ヘビなどがいます。当然，ふれるとアウトです。ただ，青ヘビだけは体当たりすれば得点になります。

打ち込むときの注意

打ち込む前に

CALL KANJI ↵

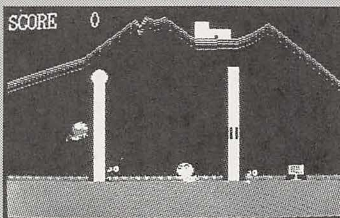
としてから入力してください。

《第1表》変数表

A( )	キャラ定義
B〜D( )	ジャンプ・パターン
BG	音楽用データ
T( )	敵のジャンプ
SC	スコア
CL	クリア？
CZ	音色番号
X,Y	へーびさん
VX	マップ座標
B	方向パターン
BX	方向
TX,TY	敵の座標
HB	ヘビの種類



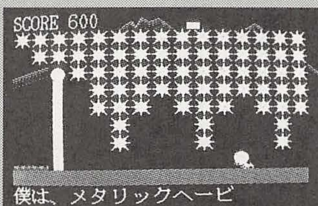
▲《写真1》タイトル画面。へびのキャラクターがかわいい



▲《写真2》右からやってくる目やヘビをよけながら進め！



▲《写真3》敵にぶつかってしまうとゲーム・オーバー



▲《写真4》しばらく進むとメタリックヘービが出現!!



編：MSX2＋にしては，今一歩のような気がしますネ。

Dr.D：MSX2＋には，ハードウエア横スクロール機能があるのだから，この手のゲームは画面切り替えを使わずに横スクロールを使ってほしいものじゃ。

編：パソコンの持っている機能をいかにしてうまく使うかがカギなんですネ。

★僕は柔道部に入っています。この前，骨を2本折って入院して，お見舞にM5をもらいました。影さんもお見舞舞に来てください!!（埼玉県春日部市・BUCK-TICK加藤14才）……【影：今度ZX-81でも持って行くか。】

へーびさん　ワールドIIIのプログラム・リスト

```
10 REM    HEBISAN WORLD 3  MSX2+ ♣e♣1ぅケャケ
20 REM  SHOKI SETTEI
30 CALLMUSIC:CALLKANJI:DEFINTA-Z:SCREEN5,2:COLOR15,0,0:CLS:DIMA(65),B(19),C(19),
D(19),J(16),BG$(4),T(4):SETPAGE1,1:COLOR15,0,0:CLS:BG$(1)="E":BG$(2)="G":BG$(3)=
"G+":BG$(4)="B-"
40 LOCATE0,9:PRINT"♣ア♣ア♣へ♥Aおああとき ♣ナ♣キ♥BぇヨャWょメぃネぇO  きア♣ソうわ♣ねぉヨょ~"
50 REM CHR SET
60 FORI=0TO15:A(0)=16:A(1)=16:FORJ=2TO65:READA$:A(J)=VAL("&h"+A$):NEXTJ:COPYA,0T
O(I*16,0):NEXTI
70 FORK=0TO1:RESTORE1940:FORI=1TO10:READA$:FORJ=0TO63:C=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
:PSET(K*64+J,99+I),C:NEXTJ,I,K:FORI=1TO10:READA$:FORJ=0TO63:C=VAL("&H"+MID$(A$,J
+1,1)):PSET(J+128,99+I),C:NEXTJ,I
80 SETPAGE0,0:FORI=0TO5:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$)):NEXTJ:C
$="":FORJ=0TO15:READD$:C$=C$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=A$:COLORSPRITE$
(I)=C$:NEXTI
90 REM TITLE GAMEN
100 LOCATE0,5:PRINT" ♣g♣d♣a♣h♣r♣'♣m♥@♣v♣n♣q♣k♣c  ♣R"
110 LINE(0,145)-(255,145),6:PAINT(0,146),6:LOCATE5,10:PRINT"   1989 IGACHAN SOFT
 ":COPY(16,0)-(31,15),1TO(40,160),0
120 COPY(0,0)-(15,15),1TO(50,128):COPY(16,0)-(31,15),1TO(70,128):COPY(176,0)-(19
1,15),1TO(90,128):COPY(208,0)-(223,15),1TO(110,128):COPY(224,0)-(239,15),1TO(130
,128)
130 COPY(240,0)-(255,15),1TO(190,128)
140 SETPAGE0,2:CLS:DRAW"C3BM0,60M60,40M97,8M100,14M105,5M110,9M118,6M140,25M170,
24M180,20M195,10M255,59"
150 LINE(140,10)-(165,23),15,BF:DRAW"C2BM0,62M60,42M97,10M100,20M105,7M110,11M11
8,8M140,27M170,26M180,22M195,12M255,61"
160 LINE(150,10)-(165,15),0,BF:DRAW"C12BM0,64M60,44M97,12M100,18M105,9M110,13M11
8,10M140,29M170,28M180,24M195,14M255,63"
170 LINE(154,21)-(156,23),1,BF:DRAW"C12BM0,68M60,48M97,16M100,22M105,13M110,17M1
18,14M140,33M170,32M180,28M195,18M255,67":SETPAGE0,0
180 IFSTRIG(0)THENSC=0:CL=0:CZ=0:LI=3:X=2:VX=1:B=3:BX=1ELSE180
190 REM DATA READ
200 RESTORE2220:FORI=1TO16:READJ(I):NEXT:FORI=0TO19:READB(I):FORI=0TO19:READC(I)
:FORI=0TO19:READD(I):NEXT:RESTORE2230:FORI=1TO4:READT(I):NEXT
210 PLAY#2,"@16V14T100O4L8CEGGECFCFECEL16FFFFFFFFFFFFFFFFG1","@16T100V13O4L8ECE
CECDCDGCEL16DDDDDDDDDDDDDDDDG1"
220 REM GAMEN HYOJI
230 CLS:X=12:Y=128:SETPAGE0,1:COPY(0,0)-(255,76),2TO(0,0),0:FORI=1TO10:FORJ=0TO1
5:C=POINT(J+VX,I+99):IFC<2THENGOSUB240ELSECOPY(C*16,0)-(C*16+15,15),1TO(J*16,I*1
6),0:IFC=11THENCL=1:GOTO250ELSE250
240 IFC=0THENRETURN250ELSESETPAGE0,0:LINE(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),6,BF:SETP
AGE0,1:RETURN250
250 NEXTJ,I:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT:SETPAGE0,0:TX=200:Y=128:TY=128:JU=
0:JJ=0:LL=1:V=0:HB=1:LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE####";SC:IFCL=1THEN550ELSEIFRND(1
)<.4THENHB=2:GOTO280ELSEHB=1:GOTO280
260 REM IDOU & SCORE KASAN
270 SC=SC+100:FORI=0TO0:FORJ=0TO0:GOTO250
280 S=STICK(0):BX=0:IFS=3THENX=X+2:BX=2:B=3ELSEIFS=7THENX=X-2:BX=-2:B=0ELSEIFS=5
THENIFJU=0THENY=Y+2
290 REM JUMP! & SPRITE
300 IFJU=1THENSOUND7,28:SOUND6,12:SOUND8,16:SOUND0,Y:SOUND11,80:SOUND12,80:SOUND
13,0ELSEIFRND(1)<.075THENIFY>128THENY=128ELSEIFY>180THENY=178
310 IFSTRIG(0)THENIFJU=0THENJN=0:JU=1:IFY<>128THENY=128ELSEIFX=0THENX=2
320 IFJU=1THENJN=JN+1:Y=Y+J(JN):IFJN=16THENJU=0
330 IFX=240THENVX=VX+16:GOTO230
340 REM TEKI SHORI
350 PUTSPRITE0,(X,Y+1),,B:PUTSPRITE1,(X,Y),,B+1:PUTSPRITE2,(X,Y),,B+2:Q=Q+1:IFQ=
20THENQ=0
360 IFVX<64THENM=D(Q)ELSEIFVX<128THENM=C(Q)ELSEM=B(Q)
370 IFM=1THENTX=TX-4ELSEIFM=2THENTX=TX+4ELSER=RND(1)*16:R=R-5:TX=TX-R:IFJJ=0THEN
JJ=1:V=1
380 IFJJ=1THENTY=TY+T(V):V=V+1:IFV=5THENJJ=0
390 PUTSPRITE3,(TX,TY),9-HB,0:PUTSPRITE4,(TX,TY),10,1:T1=TY-INT(RND(1)*10):T2=TY
+INT(RND(1)*10):PUTSPRITE5,(TX,TY),10,2:PUTSPRITE6,(TX-50,T1),13,1:PUTSPRITE7,(T
X+50,T2),14,1:IFTX<0THENTX=255
400 REM BUTUKATTA ?
410 X1=X+16:Y1=Y+16:NX=TX-66:NY=T1-16:IFX>NXTHENIFX1<TX+32-50THENIFY>NYTHENIFY<T
1+16THEN490
420 NX=TX+50-16:NY=T2-16:IFX>NXTHENIFX1<TX+32+50THENIFY>NYTHENIFY<T2+16THEN490
430 NX=TX-16:NY=TY-16:IFX>NXTHENIFX1<TX+16THENIFY>111THENIFY<141THEN480
440 IFX>TXTHENIFTX+32>X1THENIFY>111THENIFY<141THEN480
450 REM BGM
460 IFHB=3THENHB=1:GOTO280ELSEIFCZ=64THENCZ=0:GOTO280ELSEPLAY#2,"V15L16@=CZ;"+BG
$(LL):LL=LL+1:IFLL=5THENLL=1:CZ=CZ+1:GOTO280ELSE280
470 REM GAME OVER
480 IFHB=2THENGOTO270ELSEFORI=0TO2000:NEXT
490 FORI=0TO2000:NEXT:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT:FORI=0TO18:LINE(32,96-I)
-(223,96-I),1:LINE(32,97+I)-(223,97+I),1:NEXT:PUTSPRITE0,(64,80),,0:PUTSPRITE1,(
64,80),,2
500 LOCATE6,6:PRINT "G A M E     O V E R"
510 PLAY#2,"@38O4T100L8EE-EFGF+GG+AR9F+R9G2","@38O4T100C4C8D8D4D8E8L8FR9DR9O3G2"
,"@36O6T100L16EFEFEFEFEFEFEFEFL8F+R9DR9G2"
520 A=INT(RND(1)*20)+1:SETSCROLLA,0,0,0
530 IFSTRIG(0)THENFORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT:CLS:SETSCROLL0,0,0,0:GOTO100
ELSE520
540 REM METARICK HE-BI
550 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT
560 GOSUB630:PRINT"か1♣へ♥A♦♥♦^♦ぇ♦b♦N♦w♥(♦r":GOSUB620:PRINT"♣ィあO♣へ♣ヌ♣ア♣ノゅS♣チ♣ト♣「♣ス
♣む♣セ♥H":GOSUB620:PRINT"♣チ♣ス♣ュ♣た♣、♥B♣ィ♣ワ♣ヲ♣ェ♥AきキゅS♣ノ":GOSUB620:PRINT"ゅS♣チ♣ト♣「♣のぇヤ
♣ノ♥A♦R♦u♦ぅ♦w♥(♦r♣つ":GOSUB620
570 PRINT"♣ヨ♣む♣ネ♣ヨ♣ム♣ェ♥A♣ォ♣ス♣む♣セ♣に♥(":GOSUB620:PRINT"♣レ♣ュ♣へ♥A♣ス♣セかタょq♣ノ♣ネ♣チ♣ス♣セ♣
ッ♣セ":GOSUB620:PRINT"♣、♣の♣ケ♣・♥B♣ィ♣°♥(♣フ♣ケ♣「♣セ♥B":GOSUB620:PRINT"...♣ニ♥A♣ワ♣セ♣ッ♣む♣ウ
♣み♣オ♣ト♣「♣ワ♣キ":GOSUB620
580 PRINT"1989 IGACHAN SOFT  ♣ィ♣へ♣ね"
590 FORI=0TO10000:NEXT:CLS:COPY(0,0)-(15,15),1TO(112,90),0
600 GOTO 600
610 REM CLS & INKEY   SUB
620 IFSTRIG(0)THEN630ELSE620
630 FORI=0TO10:LINE(0,168-I)-(255,168-I),0:LINE(0,168+I)-(255,168+I),0:NEXT:LOCA
TE0,10:RETURN
640 REM CHR DATA
650 DATA 0000,2222,0000,0000,2200,FF22,0022,0000
660 DATA FF02,FF2F,20F2,0000,1F02,1F2F,22F2,0000
670 DATA FF2F,FF2F,22F2,0000,F22F,FF22,2222,0000
680 DATA 2222,2222,2222,0000,2222,2222,2222,0000
690 DATA 2202,2222,2022,0000,2202,2222,2022,0000
700 DATA 8208,2222,0022,0000,8080,A2AA,2022,0002
710 DATA 8000,A0AA,2222,2022,0000,0A00,22A2,A22A
720 DATA 0000,AA0A,220A,02A0,0000,0000,0AAA,0A00
730 DATA 0000,2222,0000,0000,2200,FF22,0022,0000
740 DATA FF02,FF2F,20F2,0000,1F02,1F2F,22F2,0000
750 DATA FF2F,FF2F,22F2,0000,F22F,FF22,2222,0000
760 DATA 2222,2222,2222,0000,2222,2222,1828,0000
770 DATA 2202,2822,8181,0088,2202,8822,8818,8018
780 DATA 8208,8122,1181,8081,8080,88AA,8888,8088
790 DATA 8000,88AA,1181,8088,0000,0800,1181,A288
800 DATA 0000,AA0A,8808,02A0,0000,0000,0AAA,0A00
810 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
820 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
830 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
840 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
850 DATA 0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
860 DATA 00AB,BA00,00AB,BA00,00AB,BA00,00AB,BA00
870 DATA 00AB,BA00,00AB,BA00,00AB,BA00,00AB,BA00
880 DATA 00AB,BA00,00AB,BA00,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
890 DATA EEEE,EEEE,EEEE,EEEE,EEEE,00E0,0E00,EEEE
900 DATA EEEE,0000,0000,EEEE,E0EE,0000,0000,EE0E
910 DATA E0EE,0000,0000,EE0E,00EE,0000,0000,EE00
920 DATA 00EE,0000,0000,EE00,00EE,0000,0000,EE00
930 DATA 00E0,0000,0000,0E00,00E0,0000,0000,0E00
940 DATA 00E0,0000,0000,0E00,00E0,0000,0000,0E00
950 DATA 00E0,0000,0000,0E00,55E5,5555,5555,5E55
```

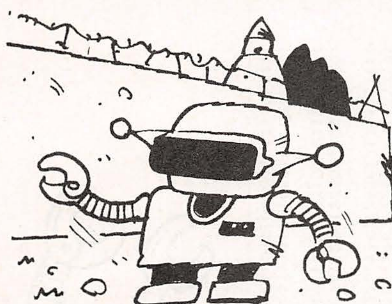

★影さん,60円切手をはって送ったので,残こりの20円分を有効に使ってください。(愛知県常滑市・すくるーじおじさん15才)……【影：今度送るときは,現金もしくは郵便振替でたのむゾ!!編：通販じゃあるまいし。】

```
960 DATA 55E5,5555,5555,5E55,5555,5555,5555,5555
970 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
980 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
990 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1000 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1010 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1020 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1030 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1040 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1050 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1060 DATA 0000,0A00,00A0,0000,0000,AA0A,A0BF,0000
1070 DATA 0000,AAAA,FAAB,0000,0A00,AAAA,BFAA,00A0
1080 DATA 0A00,AAAA,BFAA,00A0,AA00,AAAA,ABAA,00FA
1090 DATA AA00,AAAA,ABAA,00FA,AA00,AAAA,ABAA,00FA
1100 DATA AA00,AAAA,ABAA,00FA,0A00,AAAA,BFAA,00A0
1110 DATA 0A00,AAAA,BFAA,00A0,0000,AAAA,FAAB,0000
1120 DATA 0000,AAEA,AEBF,0000,0000,EAEE,FEAE,0000
1130 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1140 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,1AA1,1AA1,0000
1150 DATA 0000,1AA1,1AA1,0000,0000,1AA1,1AA1,0000
1160 DATA 0000,1AA1,1AA1,0000,0000,1AA1,1AA1,0000
1170 DATA 0000,1AA1,1AA1,0000,0000,1AA1,1AA1,0000
1180 DATA 0000,1AA1,1AA1,0000,0000,1AA1,1AA1,0000
1190 DATA 0000,1AA1,0AA1,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1200 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1210 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1220 DATA 0000,0000,0000,0000,AA00,AAAA,ABAA,00BF
1230 DATA AA00,1A1A,1B1A,00BF,AA00,AAAA,ABAA,00BF
1240 DATA AA00,1A1A,1B1A,00BF,AA00,AAAA,ABAA,00BF
1250 DATA AA00,1A1A,ABAA,00BF,AA00,AAAA,1B1A,001F
1260 DATA AA00,AAAA,ABAA,00BF,0000,0A00,00A0,0000
1270 DATA 0000,0A00,00A0,0000,0000,0A00,00A0,0000
1280 DATA 0000,0A00,00A0,0000,0000,AAAA,AAAA,0000
1290 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1300 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1310 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1320 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,C000,0000,0000
1330 DATA 0000,C000,0000,0000,00C0,C000,0000,00C0
1340 DATA 00C0,C000,0000,00C0,20C0,C020,2020,20C0
1350 DATA 22C2,CC2C,2C22,22CC,22CC,CC2C,2C22,2CCC
1360 DATA C2CC,CCCC,CCC2,CCCC,CCCC,CCCC,CCCC,CCCC
1370 DATA 6690,6866,6690,6866,6890,8888,6890,8888
1380 DATA 9990,9999,9990,9999,0000,0000,0000,0000
1390 DATA 6666,6690,6666,6690,6866,6690,6866,6690
1400 DATA 6866,6690,6866,6690,6866,6690,6866,6690
1410 DATA 6866,6690,6866,6690,8888,6890,8888,6890
1420 DATA 9999,9990,9999,9990,0000,0000,0000,0000
1430 DATA 6690,6666,6690,6866,6690,6866,6690,6866
1440 DATA 6690,6866,6690,6866,6690,6866,6690,6866
1450 DATA 0000,0F00,00F0,0000,0000,F00F,F00F,0000
1460 DATA 0000,0FF0,0F00,0000,0F00,0F00,0000,00F0
1470 DATA 0F00,0F00,0000,00F0,F000,0F00,0000,000F
1480 DATA F000,0800,0080,000F,F000,0800,F08F,000F
1490 DATA F000,0000,0000,000F,0F00,0000,0000,00F0
1500 DATA 0F00,0000,0000,00F0,0000,00F0,0F00,0000
1510 DATA 0000,F0EF,FE0F,0000,0000,EFEE,FEFE,0000
1520 DATA 0000,EEEE,FEEE,0000,0000,EEEE,FEEE,0000
1530 DATA 0000,EEEE,0000,0000,EE00,FFEE,00EE,0000
1540 DATA FF0E,FFEF,E0FE,0000,1F0E,1FEF,EEFE,0000
1550 DATA FFEF,FFEF,EEFE,0000,FEEF,FFEE,EEEE,0000
1560 DATA EEEE,EEEE,EEEE,0000,EEEE,EEEE,EEEE,0000
1570 DATA EE0E,EEEE,E0EE,0000,EE0E,EEEE,E0EE,0000
1580 DATA 8E08,EEEE,00EE,0000,8080,AEAA,E0EE,000E
1590 DATA 8000,A0AA,EEEE,E0EE,0000,0A00,EEAE,AEEA
1600 DATA 0000,AA0A,EE0A,0EA0,0000,0000,0AAA,0A00
1610 DATA 0000,0000,00F0,0000,F000,0000,00F0,F000
1620 DATA 0F00,0000,00F0,000F,0000,0FFF,0F7F,00F0
1630 DATA 0000,FFF7,F77F,00F0,0000,770F,7F77,0000
1640 DATA 0000,77FF,7F57,00F0,FF0F,7577,7745,FF7F
1650 DATA 0000,77FF,7F57,00F0,0000,770F,7F77,0000
1660 DATA 0000,FFF7,F77F,00F0,0000,0FFF,0F7F,00F0
1670 DATA 0F00,0000,00F0,000F,F000,0000,00F0,F000
1680 DATA 0000,0000,00F0,0000,0000,0000,0000,0000
1690 DATA 0000,2222,0AAA,00A0,2200,FF22,A02A,00AA
1700 DATA FF02,FF2F,AAF2,0000,1F02,1F2F,2AF2,00A0
1710 DATA FF2F,FF2F,22F2,0000,F22F,FF22,2222,0000
1720 DATA 2222,2222,2222,0000,1122,1211,2222,0000
1730 DATA 1202,1212,2022,0000,2202,2222,2022,0000
1740 DATA 8208,2222,0022,0000,8080,A2AA,2022,0002
1750 DATA 8000,A0AA,2222,2022,0000,0A00,22A2,A22A
1760 DATA 0000,AA0A,220A,02A0,0000,0000,0AAA,0A00
1770 DATA 0000,2222,0000,0000,2200,FF22,0022,0000
1780 DATA FF02,FF2F,20F2,0000,1F02,1F2F,22F2,0000
1790 DATA FF2F,FF2F,22F2,0000,F22F,FF22,2222,0000
1800 DATA 6222,6222,2222,0000,6622,6226,2222,0000
1810 DATA 6602,6266,2022,0000,6202,6222,2022,0000
1820 DATA 8208,2222,0022,0000,8080,A2AA,2022,0002
1830 DATA 8000,A0AA,2222,2022,0000,0A00,2222,A22A
1840 DATA 0000,AA0A,220A,02A0,0000,0000,0AAA,0A00
1850 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1860 DATA 0000,2202,0022,0000,0F00,2FF2,20FF,0000
1870 DATA FF00,FFFF,F2FF,0000,FF00,FFFF,F2FF,0000
1880 DATA F100,FFFF,F2F1,0020,FF02,FFFF,F2FF,0020
1890 DATA FF02,2FF2,22FF,0020,2200,2222,2222,0000
1900 DATA 2200,2222,2222,0000,8800,2222,2022,0000
1910 DATA 0808,AA0A,2222,0000,0800,AA0A,2202,0020
1920 DATA 0000,0000,22AA,0022,0000,AA00,A2A0,0020
1930 REM MAP DATA
1940 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1950 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1960 DATA 00000500000400000500000A00000500000400000500000400000A0000050000
1970 DATA 0000040000040000040000040000040000040000040000040000040000040000
1980 DATA 00000400000400000400000400000400F00400D00400E00400F00400E0040000
1990 DATA 0000040000060000040000049999999999999999999999999999999999999990
2000 DATA 0000040000040000040000049999999999999999999999999999999999999990
2010 DATA 8888848888848878848878848888849999999999999999999999999999999998
2020 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
2030 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
2040 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC
2050 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000CCCCCCCCCCCCCC
2060 DATA 05000040000A00004000050000400000000000000A0000400005CCCCCCCCCCCC
2070 DATA 040000400E0400D0400D040F00400000000000000004000040000 40CCCCCCCCCC
2080 DATA 0400004099999999999999999904000000000000000040000400004 0CCC0CCC0CCC
2090 DATA 0400006099999999999999999906000000000000000040000600004 00C000C000C0
2100 DATA 0400004099999999999999999904000000000000000040000400004 00C000C000C0
2110 DATA 84888848999999999999999999848802222222220884888848988400000000B000
2120 DATA 1111111111111111111111111111111113333331111111111111111111111111
2130 DATA 1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
2140 REM SPRITE PATTRN
2150 DATA 0F,3C,48,48,88,9C,FF,FF,7F,7F,1F,01,00,00,00,00,00,C0,60,60,70,F0,F0,F
0,E0,E0,C4,EC,FA,39,3C,01,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,02,02,03
2160 DATA 00,00,03,37,15,77,63,00,00,00,00,60,A0,20,00,00,00,00,00,80,80,80,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,18,18,18,18,18,18
2170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0E,0E,01,07,01,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,04,82,48,D1,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1B,1B
2180 DATA 00,03,06,06,0E,0F,0F,0F,07,07,23,37,5F,9C,8C,80,F0,3C,12,12,11,39,FF,F
F,FE,FE,F8,80,00,00,00,00,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,02,02,03
2190 DATA 00,00,00,01,01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,EC,A8,EE,C6,0
0,00,00,00,06,05,04,00,00,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,18,18,18,18,18,18
2200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,41,12,8B,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,70,70,80,E0,80,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1A,1B,1B
2210 REM JUMP&IDOU DATA
2220 DATA -16,-8,-6,-4,-2,-1,-1,0,0,1,1,2,4,6,8,16,1,3,3,1,1,1,1,1,1,1,3,3,2,1,3
,3,1,1,1,3,3,1,1,1,1,2,1,2,3,3,1,3,1,2,1,3,1,2,1,3,1,1,1,1,1,2,1,3,3,3,1,3,1,3,3
,3,2,3,3,1
2230 DATA -5,-2,2,5
2240 REM IGACHAN SOFT STAFF  USADON & KUNKUN & USATON
```


★さあー！新パソコン・レクチャーのラストのつぐ美さんの叫びが「ええっ」から「ひええ」とステップ・アップ。あとは「ぎええ」を残すのみですね。(新潟県長岡市・佐治康之13才)……【影：いや！「ベラボー！」でしょう。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）



収容所に潜入したあなたの運命は

ASYLUM

アシラム

てるてるぼうず

★STORY

俺は捕虜救出の命令により敵某国に潜入した。しかし，収容所の周りには警備ロボットがいっぱい。めんどうくさがりな俺は，ロボットをなぎ倒しながら収容所へと向かった。

★遊びかた

RUNすると画面データの読み込みのため数秒待った後に，画面が作成されます。

画面中央下に点滅しているキャラクターが自分です。カーソル・キーで4方向に動きます。自分のキャラクターを動かして，水色の家（収容所）まで連れていってください。

しかし，収容所にいくまでにはいろいろな敵と戦わなければなりません（ぶつかればよい)。右のインジケータをよく見ながら進んでください。

敵を倒すとFOOD(フード)をくれる者もあります。スペース・キーを押すことにより，体力等の回復がなされます。しかし，FOODがないときは体力等は回復しません。

面は3面まであり，中には倒せない敵もいますので注意してください。

ゲーム・オーバーは，右上から三つのインジケータのうちいずれかが一つでもなくなった場合です。

★終わりに

音楽等がなくてさみしく感じると思いますが，これは私が作るより，皆さんに作ってもらったほうが良くできると思ったからです。

プログラムも簡単ですので，プログラムの勉強に役立ててもらえば幸いです。

なお，再ゲームは，何かキーを押せばよいのです。

《第1表》変数

KG( )	仮想画面
CR$( )	キャラクター
SC	スコア
SN	面数
MP	MENTAL-POWER
ST	STRENGTH
VT	VITALITY
FD	FOOD
X, Y	自分のX，Y座標



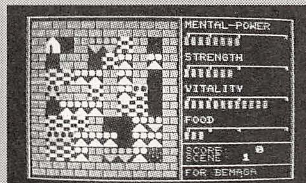
編：このゲームどうですか？

Dr.D：ちょっとさびしいような気もするがな。

編：そうですよね。もっとワナがほしいですね。好きなときに体力を回復させられるのもいいけど，これじゃね。

Dr.D：一応考えながらゲームを進めるにしては，簡単で3面しかないというのも，盛りあがりを欠いている原因かな。

編：プログラムのほうは基本に忠実に，簡単にまとめられているので，BASICの勉強をはじめた人などは，役立つかもしれませんね。



◀《写真1》水色の家までたどり着くと面クリアだ

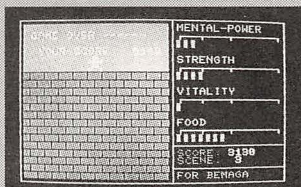


◀《写真2》うまく体力を回復しながら，進むのだ

▶《写真3》さて2面。いろんな敵がいるもんだ



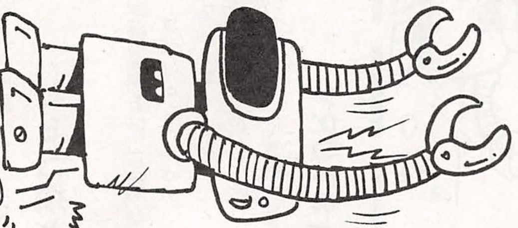
▶《写真4》三つのメータの一つでもなくなるとホラ



★うちの親はとてもひどい。「はい，お年玉」。袋を開けてみると2万と65円。「ハンパだね。どうして？」と聞くと「1才年をとったから」という答が返ってきた。(静岡県浜松市・中西明広15才)……【影：好きだねー。】

ASYLUMのプログラム・リスト

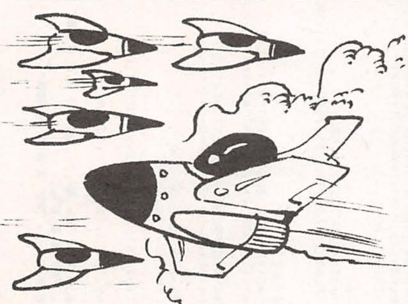
```
10 REM ──── ASYLUM ──── BY TERUHIKO.ITOH ----- FOR MZ-721
20 REM ──── ショキセッテイ ────
30 CLR:DIMKG(3,10,10),CR$(7):GOSUB940:USR(62)
40 SC=0:SN=1:MP=8:ST=7:VT=12:FD=3
50 X=9:Y=9:COLOR,,5,0:CLS
60 FORI=2TO37:CURSORI,1:PRINT"─":CURSORI,22:PRINT"─":NEXT
70 FORI=2TO21:CURSOR1,I:PRINT"│":CURSOR22,I:PRINT"│":CURSOR38,I:PRINT"│":NEXT
80 CURSOR1,1:PRINT"┌";TAB(22);"┬";TAB(38);"┐"
90 CURSOR1,22:PRINT"└";TAB(22);"┴";TAB(38);"┘"
100 FORI=17TO20STEP3:CURSOR22,I:PRINT"├───────────────┤":NEXT:COLOR,,7
110 FORI=3TO15STEP4:CURSOR23,I:PRINT"┌──┬──┬───┐":NEXT:COLOR,,6
120 CURSOR23,2:PRINT"MENTAL-POWER":CURSOR23,6:PRINT"STRENGTH
130 CURSOR23,10:PRINT"VITALITY":CURSOR23,14:PRINT"FOOD":COLOR,,2
140 CURSOR23,18:PRINT"SCORE:":CURSOR23,19:PRINT"SCENE:":COLOR,,4
150 CURSOR23,21:PRINT"FOR BEMAGA"
160 FORI=1TO10:FORJ=1TO10:ZZ=KG(SN,I,J):GOSUB170:NEXT:NEXT:GOTO260
170 IFZZ=0THENCOLOR,, ,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
180 IFZZ=1THENCOLOR,,0,2:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
190 IFZZ=2THENCOLOR,,3,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
200 IFZZ=3THENCOLOR,,4,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
210 IFZZ=4THENCOLOR,,6,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
220 IFZZ=5THENCOLOR,,1,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
230 IFZZ=6THENCOLOR,,6,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
240 IFZZ=7THENCOLOR,,5,0:CURSORI*2,J*2:PRINTCR$(ZZ)
250 RETURN
260 V=53986:GOSUB920:POKE56034,80,80:POKE56074,80,80
270 COLOR,,7,0:CURSOR29,18:PRINTUSING"#####";SC:CURSOR30,19:PRINTSN
280 GOSUB650:COLOR,,4:EN$=LEFT$(EN$,MP):CURSOR23,4:PRINTEN$;:PRINTSPC(15-MP)
290 GOSUB650:COLOR,,4:EN$=LEFT$(EN$,ST):CURSOR23,8:PRINTEN$;:PRINTSPC(15-ST)
300 GOSUB650:COLOR,,4:EN$=LEFT$(EN$,VT):CURSOR23,12:PRINTEN$;:PRINTSPC(15-VT)
310 GOSUB650:COLOR,,4:EN$=LEFT$(EN$,FD):CURSOR23,16:PRINTEN$;:PRINTSPC(15-FD)
320 REM ──── KEY ────
330 GETK$:XX=X:YY=Y
340 X=X+(K$="◧")-(K$="◨")
360 Y=Y+(K$="◩")-(K$="◪")
380 IF(K$=" ")*(FD>0)THENMP=MP+2:ST=ST+2:VT=VT+2:FD=FD-1:GOSUB600:USR(62):GOTO27
0
390 ON KG(SN,X,Y) GOTO430,440,460,480,500,520,540
400 V=53248+X*2+Y*2*40:GOSUB920:POKEV+2048,80,80:POKEV+2088,80,80
410 COLOR,,0,0:CURSORXX*2,YY*2:PRINTCR$(0):KG(SN,XX,YY)=0
420 GOTO330
430 MUSIC"-C":VT=VT-1:X=XX:Y=YY:GOTO560
440 A=INT(RND(1)*2)+1:B=INT(RND(1)*2)+1:VT=VT-A:ST=ST-B:MP=MP-1:SC=SC+10
450 KG(SN,X,Y)=0:USR(62):GOTO560
460 A=INT(RND(1)*3)+1:B=INT(RND(1)*2)+1:VT=VT-A:ST=ST-B:MP=MP-2:SC=SC+30
470 FD=FD+INT(RND(1)*2)+1:KG(SN,X,Y)=0:MUSIC"+D":GOTO560
480 A=INT(RND(1)*3)+2:B=INT(RND(1)*3)+2:VT=VT-A:ST=ST-B:MP=MP-4:SC=SC+100
490 FD=FD+INT(RND(1)*3)+2:KG(SN,X,Y)=0:MUSIC"+E":GOTO560
500 A=INT(RND(1)*3)+3:B=INT(RND(1)*3)+3:VT=VT-A:ST=ST-B:MP=MP-3:SC=SC+300
510 KG(SN,X,Y)=0:MUSIC"+F":GOTO560
520 A=INT(RND(1)*3)+3:B=INT(RND(1)*3)+3:VT=VT-A:ST=ST-B:MP=MP-5:MUSIC"EF"
530 X=XX:Y=YY:GOTO560
540 SC=SC+1000:GOTO670
550 REM ──── ハンテイ ────
560 IF(MP=<0)+(ST=<0)+(VT=<0)THEN740
570 GOSUB600
580 GOTO270
590 REM ──── カイフク ────
600 IFMP>=15THENMP=15
610 IFST>=15THENST=15
620 IFVT>=15THENVT=15
630 IFFD>=15THENFD=15
640 RETURN
650 EN$="■■■■■■■■■■■■■■■":RETURN
660 REM ──── MEN CLEAR ────
670 COLOR,,7,1:CURSOR3,3:PRINT"MEN CLEAR ------":CURSOR4,5
680 PRINT"HIT ANY KEY":CURSOR8,7:PRINT"TO NEXT STAGE.
690 SN=SN+1:IFSN=4THEN820
700 FD=FD+2:IFFD>15THENFD=15
710 GETA$:IFA$=""THEN710
720 GOTO50
730 REM ──── GAME OVER ────
740 COLOR,,7,1:FORI=2TO21:CURSOR2,I:PRINTSPC(20):NEXT
750 CURSOR3,3:PRINT"GAME OVER ------
760 CURSOR4,5:PRINTUSING"YOUR-SCORE  #####";SC
770 FORI=8TO20STEP2:FORJ=2TO20STEP2:COLOR,,0,2:CURSORJ,I:PRINTCR$(1)
780 NEXT:NEXT:V=53499:GOSUB920:MUSIC"-CR-DR-CR2-CDEF"
790 GETA$:IFA$=""THEN790
800 MUSIC"+D+F+E":RUN
810 REM ──── HAPPY END ────
820 FORI=7TO0STEP-1:FORJ=2TO21:COLOR,,,I:  CURSOR2,J:PRINTSPC(20):NEXT:NEXT
830 V=53619:GOSUB920:FORV=53815TO53823STEP4:GOSUB920:NEXT
840 FORV=53971TO53987STEP4:GOSUB920:NEXT
850 FORI=11TO12:FORJ=9TO10:COLORI,J,5:NEXT:NEXT
860 FORI=7TO16:FORJ=14TO15:COLORI,J,4:NEXT:NEXT
870 FORI=3TO20:FORJ=18TO19:COLORI,J,6:NEXT:NEXT
880 COLOR,,6:CURSOR3,3:PRINT"HAPPY END ------":COLOR,,2:
890 CURSOR4,5:PRINT"HIT ANY KEY":CURSOR8,7:PRINT"TO GAME OVER!"
900 GETA$:IFA$=""THEN900
910 GOTO740
920 POKEV,$FE,$FD:POKEV+40,$F6,$F9:RETURN
930 REM ──── CHARACTER ────
940 FORI=0TO7:READCR$(I):NEXT
950 DATA "  ▓▓  ",┐▓▓┐,●●▓▓▲,●●▓▓▼,"▓▓",▓▓"",▓▓",▲▓▓■
960 REM ──── READ DATA ────
970 FORI=1TO3:FORJ=1TO10:READA$:FORK=1TO10:A=VAL(MID$(A$,K,1)):KG(I,K,J)=A
980 NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
990 REM ──── GAMEN DATA ────
1000 REM ♥♥ SCENE 1 ♥♥
1010 DATA 1111111111,1701334101,1011042121,1462212101,1511612501
1020 DATA 1022214401,1444100231,1552220221,1442133201,1111111111
1030 REM ♥♥ SCENE 2 ♥♥
1040 DATA 1111111111,1224222021,1221212021,1220123301,1220012201
1050 DATA 1213022441,1215522101,1425104201,1761343101,1111111111
1060 REM ♥♥ SCENE 3 ♥♥
1070 DATA 1111111111,1202623031,1220341031,1411110501,1262415051
1080 DATA 1257411421,1042413321,1222102221,1331002001,1111111111
```



★３か月坊主…OFに連続４か月以上載れない僕のことをいう。(大阪府吹田市・空に魅せられた貴女…由香里さんへ「好きです」15才)……【影：床屋に行ってさっぱり。３か月間は坊主頭だった私のことともいう。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)



ほのぼの(?)シューティング・ゲーム

SPACE WAR GAME II

カリット

⊙ゲームの内容

前作(88年2月号)の続きです。けっこうおもしろいので，ぜひ打ち込んでください。

⊙操作方法

ゲームをスタートすると，一番下にでてくるのが自機です。カーソル・キーで左右に動かし，シフトキーでミサイル発射です。ミサイルは画面の上までいくと消えてしまい，自動的にミサイルが発射されます。敵をやっつけたときも，すぐその後自動的に発射されます。また，画面上にミサイルがあるときでも，ミサイルを発射することができます。しかし前にあったミサイルは消えてしまいます。

画面右よりにある"|-|"が"H"に変わっていきます。これは進んだ距離を表していて，一番上まで"H"になるとボスキャラが出現します。ボスキャラの「胴体」の部分にミサイルを当てていきましょう。「腕」の部分に当ててもやっつけることはできません。

《第1表》変数表

X…………	自機の横座標
MX，MY…	ミサイルの座標
TE(0～1)…	敵の種類
TX(0～1)…	敵のX座標
TY(0～1)…	敵のY座標
R…………	面数
SC…………	スコア
MA…………	残機
BS…………	ボスがでているか
V…………	&HD000

800点とると1up，以後400点ごとに1upです。全6面です。

敵については第1図をみてください。やっつけると10点です。ボスキャラをやっつけるとボーナス点が入ります。

⊙プログラム

かなりごちゃごちゃしたプログラムです。変数表をつけておきますが，プログラムを解析するのは全面クリアの後にしてください。

なぜかと言うと，このゲームにはいろいろな設定がしてあり，うまい人にはむずかしく，そうでない人にはやさしくなっていくのです(ほんの少しずつだけど…)。ボスキャラに点数を取られたり，ボーナス点が2倍になったりなど…。

⊙ゲームをする前に

1120行のデータはマシン語なのでまちがえないでください。あと，POKE文にも注意！　僕はPOKE文をまちがえたため，途中のプログラムが消えたことがありました。2回も！　そんなわけでRUNする前にSAVEを…。

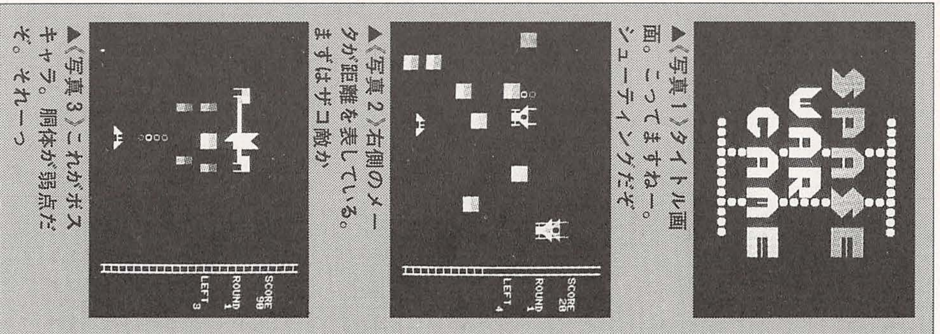
そして，このゲームは敵機と当たってもミスにはなりません。緑色をした障害物や敵のだす紫色などの弾(弾に見えない?)などにだけ，当たり判定があります。

初登場する面	キャラクター	特徴
1		直進する。とくに攻撃はしない
2		横に進みながら紫色の弾をだしていく
3		自機に近づきながら紫色の弾をだしていく
4		ランダムに進みながら紫色の弾をだしていく
5		画面の一定位置までしかさがらず，後は横移動で自機を追いかけ，弾をだす
6		ななめに進みながら3色のレーザーをだす

《第1図》敵キャラの種類

MZ-700/1500

★この本は，おもしろくて，ためになる。本箱にしまうのがおしくて，すぐに山積みになる。どうしましょ。(東京都杉並区・渡辺　庸23才)……【編：くれぐれもドアの前には積まないように。影：ガラガラ。イテー。】



▲《写真１》タイトル画面。こってますねー。シューティングだぞ

▲《写真２》右側のメータが距離を表している。まずはザコ敵か

▲《写真３》これがボスキャラ。胴体が弱点だぞ。それーっ

SACE WAR GAME IIのプログラム・リスト

```
10 LIMIT&HCEFF:DEFINT A-Z:GOSUB 990:GOSUB 950:PLAY PL$
20 REM●——————MAIN——————————
30 GOSUB 70:GOSUB 70:IF BS=1 GOSUB 570:GOTO 30
40 AZ=AZ+1:GOSUB 130:ZZ=AZ/9:POKE V+31+(24-ZZ)*40,30,94
50 IF AZ=218 THEN BS=1:BB=R*2:GOTO 410 ELSE 30
60 REM●—————PLAYER———————————
70 P=PEEK(V+X+2929)+PEEK(V+X+2930)+PEEK(V+X+2931):IF P<>336 GOTO 750
80 K$=INKEY$(0):X=X+(K$="■")*(X<26)-(K$="■")*(X>0):POKE V+880+X,0,78,31,77,0
90 P=PEEK(V+MX+MY-40):IF P<>0 GOSUB 630 ELSE POKE V+MX+MY,0
100 IF PEEK(&HE001)<>255 OR MY=40 THEN MX=X+2:MY=880
110 MY=MY-40:POKE V+MX+MY,72:RETURN
120 REM●————————ENEMY————————
130 TN=TN+(TN=1)-(TN=0):TX=TX(TN):TY=TY(TN):GOSUB 170:CALL &HCF00
140 N=INT(RND(1)*10):IF N<=R THEN N=INT(RND(1)*27):POKE &HD850+N,85,85
150 ON TE(TN) GOSUB 180,200,230,260,300,330
160 TX(TN)=TX:TY(TN)=TY:IF TT=1 GOTO 360:ELSE RETURN
170 POKE V+TX+TY,0,0,0:POKE V+TX+TY+40,0,0,0:POKE V+TX+TY+80,0,0,0:RETURN
180 TY=TY+40:IF TY=1000 THEN TT=1:RETURN:ELSE M=V+TX+TY:POKE M,53,0,53
190 POKE M+40,66,74,86:POKE M+80,30,67,94:RETURN
200 TX=TX+1:IF TX=27 THEN TT=1:RETURN:ELSE M=V+TX+TY:POKE M,92,93,0
210 POKE M+40,67,67,87:POKE M+80,28,29,0:N=INT(RND(1)*3)
220 IF N=1 THEN RETURN:ELSE POKE M+2129,51:RETURN
230 TX=TX+SGN(X-TX):TY=TY+40:IF TY=1000 THEN TT=1:RETURN
240 M=V+TX+TY:POKE M,71,0,71:POKE M+40,0,109,0:POKE M+80,71,0,71
250 N=INT(RND(1)*2):IF N=0 THEN RETURN ELSE POKE M+2169,51:RETURN
260 N=INT(RND(1)*2):TX=TX-(TX>1)*(N=0)+(TX<26)*(N=1):TY=TY+40
270 IF TY=1000 THEN TT=1:RETURN ELSE M=V+TX+TY:POKE M,0,95,0
280 POKEM+40,30,71,94:POKE M+80,0,31,0:N=INT(RND(1)*3):IF N=0 THEN RETURN
290 POKE M+2169,51:RETURN
300 TX=TX+SGN(X-TX):TY=TY-(TY<200)*40:M=V+TX+TY:POKE M,78,123,77
310 POKE M+40,58,67,122:POKE M+80,66,59,86:N=INT(RND(1)*4)
320 IF N=2 THEN RETURN ELSE POKE M+2169,51:RETURN
330 TX=TX-1:TY=TY+40:IF TY=1000 THEN TT=1:RETURN ELSE M=V+TX+TY
340 POKE M,0,60,0:POKE M+40,30,67,94:POKE M+80,0,53,0
350 POKE M+2168,51,68,85:RETURN
360 M=INT(RND(1)*R)+1:TT=0:ON M GOSUB 380,390,380,380,380,400
370 TX(TN)=TX:TY(TN)=TY:TE(TN)=M:RETURN
380 TX=INT(RND(1)*27)+1:TY=0 :RETURN
390 TY=INT(RND(1)*18)*40:TX=0:RETURN
400 TX=28:TY=0:RETURN
410 REM●————————BOSSDAAA————————
420 MUSIC"A5DADAD+F8RO":BS=1:IF R<4 AND MA=1 THEN MZ=1 ELSE MZ=0
430 FOR Z=0 TO 25:CONSOLE 0,25,0,30:PRINTCHR$(11,15):NEXT
440 M=V+212:POKE M,0,0,77,78,0,0:POKE M+40,67,0,67,67,0,67:CONSOLE
450 POKE M+80,113,122,67,67,122,61:POKEM+120.0.0.66.86.0.0:TX=0:TY=24
460 AZ=0:T1=12:T2=17:TX(0)=0:TY(0)=0:TX(1)=0:TY(1)=0
470 POKE V+MX+MY,0:MX=X+2:MY=880:IF MZ=1 THEN PAUSE 3:GOTO 530
480 IF SF-SC<50 THEN POKE V+880+X,0,78,31,77,0:PLAY"-C2-D-A-E-DO":GOTO 500
490 GOTO 30
500 FOR Z=1 TO 25:CONSOLE 12,10,X,3:LOCATE X+1,21:PRINT INT(RND(1)*9);
510 PRINT CHR$(11,14);:SC=SC-10:CONSOLE:GOSUB 700:PLAY"-C":NEXT
520 FOR Z=12 TO 22:LOCATE X,Z:PRINT"    ";:NEXT:GOTO 30
530 Z$="ﾎﾁｹﾀﾓ 27 ｹﾛﾄ ﾕﾚ":FOR Z=1 TO 15:ZZ=ASC(MID$(Z$,Z,1))-1:LOCATE Z+4,20
540 PRINT CHR$(ZZ);:PLAY"R7+BO":NEXT:MA=MA+1:PLAY"R8R"+M5$:LOCATE 5,20
550 PRINT SPC(16);:GOSUB 700:FOR Z=12 TO 22:POKE V+880+X,0,78,31,77,0
560 LOCATE X+1,Z:PRINT"   ■■■■";:PLAY"R2GO":NEXT:PRINT"■■■   ";:GOTO 30
570 N=INT(RND(1)*2):T1=T1+(N=0)*(T1<11)-(N=1)*(T1> 7)
580 CALL &HCF00    :T2=T2+(N=0)*(T2<20)-(N=1)*(T2>17)
590 POKE V+239+T1,0, 67,  0:POKE V+239+T2,  0,67,0
600 POKE V+279+T1,0,113,122:POKE V+279+T2,122,61,0:N=INT(RND(1)*10)
610 IF N<R THEN POKE V+2327+T1,68:POKE V+2327+T2,68
620 N=INT(RND(1)*7):IF N<>0 THEN RETURN ELSE POKE V+2422,85,85:RETURN
630 REM●—————————HIT!!——————————
640 IF BS=1 THEN POKE V+MX+MY,0:MX=X+2:MY=880:GOTO 830
650 ZZ=3:FOR Z=0 TO 1:IF ABS(MX-TX(Z))<4 AND ABS(MY-TY(Z))<160 THEN ZZ=Z
660 NEXT:IF ZZ=3 THEN POKE V+MX+MY,0:MX=X+2:MY=880:RETURN
670 TX=TX(ZZ):TY=TY(ZZ):POKE V+TX+TY,119,107,118:POKE V+TX+TY+40,107,109,107
680 POKE V+TX+TY+80,118,107,119:PLAY"+FO+E+F+E":GOSUB 170:Z=TN:TN=ZZ:GOSUB 360
690 TN=Z:POKE V+MX+MY,0:MX=X+2:MY=880:SC=SC+10
700 IF SC<SF GOTO 720
710 LOCATE 10,10:PRINT"1UP!";:PLAYM5$;M5$:PRINT"■■■■    ":MA=MA+1:SF=SF+400
720 LOCATE 33, 4:PRINT USING"#####";SC;
730 LOCATE 33, 8:PRINT USING"#####";R;
740 LOCATE 33,12:PRINT USING"#####";MA;:RETURN
750 REM●——————————MISS———————————
760 MZ=0:MA=MA-1:IF MA=0 GOTO 820:ELSE POKE V+X+880,118,118,72,119,119
770 PLAY"+F2-F+E-F+D-D+C-C+F-F+E-E+D-D+C-C+GRO":PAUSE 2:GOSUB 700
780 LOCATE 9,0:PRINT"ｱﾄ ";MA;"ｷﾀﾞｮ !";
790 FOR Z=OTO 25:CONSOLE 0,25,0,31:PRINTCHR$(11,15):NEXT:CONSOLE:PLAY"+CDECD+E"
800 FOR TN=0 TO 1:GOSUB 360:NEXT:MX=X+2:MY=880:TN=0:IF BS=0 THEN RETURN
810 GOTO 440
820 LOCATE 6,10:PRINT"GAME OVER";:TEMPO 4:PLAY"F2EGDFEGDC4-BC":CONSOLE:END
830 REM●————————BOSS HIT—————————
840 IF(P=66)+(P=86)THEN PLAY"+#FO+G+#F":BB=BB-1:IF BB=0 GOTO 860
850 RETURN
860 FOR Z=0 TO 10:N=INT(RND(1)*7):M=INT(RND(1)*5):LOCATE 12+N,5+M:PLAY"+F1-FRO"
870 PRINT"\*/■■■■/*\";:NEXT:BS=0:R=R+1:SC=SC+R*20:PAUSE 4:IF R=7 THEN 900
880 CC=SC/10:IF INT(CC/R)=CC/R THEN PLAY"+B1+F+B+F+B+F+B+F+B":SC=SC+R*20
890 GOSUB 950:GOSUB 700:GOTO 800
900 COLOR 5:FOR Z=0 TO 24:LOCATE 3,Z:PRINT"ALL ROUND CLEAR !!";:PAUSE 1:NEXT
910 MM$="+A2+D+E+D+F+D":MM$=MM$+MM$+MM$+"A4":TEMPO 4:PLAY MM$:PAUSE 12
920 FOR Z=0 TO 24:LOCATE 0,Z:PRINT STRING$(40," ");:PAUSE 1:NEXT
930 PLAY PL$:PAUSE 4:LOCATE 12,12:PRINT"THE END...."
940 GOTO 940
950 REM●—————FIELD———————————
960 COLOR 7,0:CLS:FOR Z=0 TO 24:POKE V+31+Z*40,121,121:NEXT
970 RESTORE 1130:FOR Z=3 TO 12 STEP 4:READ Z$:LOCATE  33,Z:PRINT Z$;:NEXT
980 RETURN
990 REM●————————TITLE——————————
1000 COLOR 7,0:CONSOLE:CLS:TEMPO 4:RESTORE 1140
1010 FOR Z=13 TO 24:LOCATE  Z,4:PRINT"●";:LOCATE Z,20:PRINT"●";:NEXT
1020 FOR Z=4 TO 20:LOCATE 16,Z:PRINT"●";:LOCATE 21,Z:PRINT"●";:NEXT:PAUSE 4
1030 FOR Z=1 TO 3:FOR W=0 TO 2
1040 READ Z$:COLOR Z+3:LOCATE 6+Z*2,Z*4+W+3:PRINT Z$;:NEXT:NEXT
1050 PL$="C1ACACADBDBDBE+CE+CE+CF+DF+DF+DG+EG+EG+E+F3+E+D+F+E+DG6R4RO"
1060 PLAY PL$:TEMPO 7:M5$="+E+F+G+B"
1070 X=5:V=&HD000:R=1:SC=0:MA=5:MX=7:MY=880:BS=0:SF=800
1080 TE(0)=1:TE(1)=1:TX(0)=5:TX(1)=12:TY(0)=0:TY(1)=0
1090 Z=&HCF00:RESTORE 1120
1100 READ Z$:IF Z$<>"**" ZZ=VAL("&H"+Z$):POKE Z,ZZ:Z=Z+1:GOTO 1100
1110 RETURN
1120 DATA D3,E3,21,BF,DB,11,E7,DB,01,98,03,ED,B8,D3,E1,C9,**
1130 DATA SCORE,ROUND,LEFT
1140 DATA "■■■■■","■■■■■","■■■■■■"
1150 DATA "■■■■","■■■■","■■■■"
1160 DATA "■■■■","■■■■■","■■■■■■"
```

⊙最後に

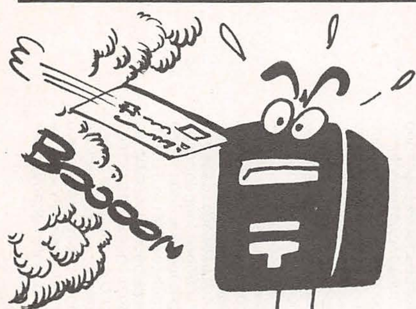
突然ですが隣(とな)りのおばさんから「PC－6601」をもらいました。近いうち，Ｐ６のページにも顔をだしたいな，と思っています。

がんばろう！　旧型機種ユーザー諸君(しょくん)！

★　　★

★４年前から買っていたのに，OFコーナーを読んだのは，今月はじめてだったりする。（北海道北見市・青山義市14才）……【影：私の一番の活躍場所を見のがしていたなんて。これからはスミからスミまでよろしく。】

MZ-1500用



爆弾を使ったおもしろパズル

爆風ポスト

まてりある

内　容

爆弾を使って，散らばっている手紙をポストに入れるパズルゲームです。倉庫番タイプだけど，亜流じゃないぞ！

遊びかた

カーソル・キーでカーソルを動かし，スペース・キーで爆弾をセットします。まちがえてセットした場合はⓃキーを押してください。

指定された数だけ爆弾をセットすると，"これでよいですか?YorN"と聞いてくるので，ⓎかⓃキーを押してください。Ⓨを押すと，セットした順番に爆弾が爆発していきます。

手紙を全部ポストに入れると面クリアです。ミス3回でゲーム・オーバー。全9面です。

爆弾にはセットした順に1～9までの番号が書いてあり，爆発するときは，この順番で爆発していきます。爆発すると上下左右の4方向に爆風を4コマ分飛ばします。この爆風に手紙を乗せてポストに入れます。

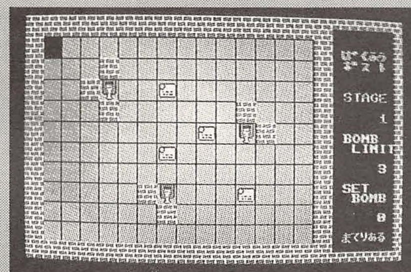
爆風は進行方向に手紙以外のキャラがあると，そこで止まります。また，一つの爆風は一つの手紙しか運べません（逆の発想が8面で必要）。

プログラムについて

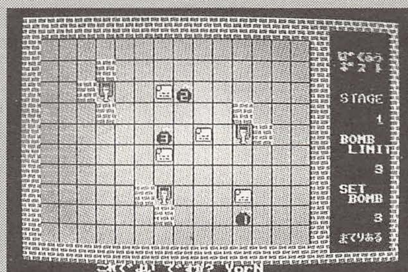
リスト1の機械語と面データにはチェックサムを付けています。あと，PCGデータは，かなり規則的なのですが，あえて圧縮しませんでした（展開にメモリを食い過ぎる）。



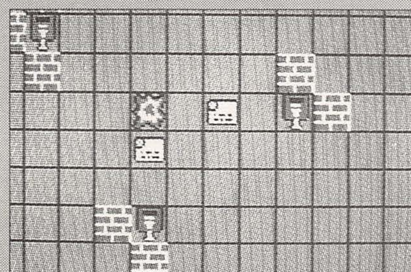
Dr.D：これはよくできておる。パズルゲームの中で，1，2を争う作品じゃな。
編：ゲームの目的から見ると，倉庫番タイプなんですが，爆風を使ったという点がアイデア的にはグッ。
Dr.D：リストが長いだけあって，キャラクターもなかなかいいし，できは最高。でも，あえてワシは言いたい。アイデアもありそうじゃから，ショート・プログラムにも挑戦してみてほしい。
編：なるほど。



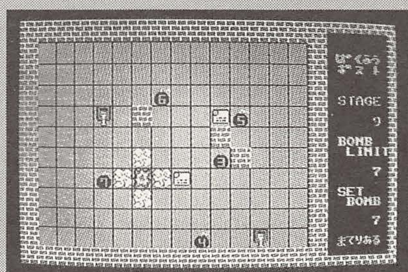
◀《写真1》爆風で手紙をポストに入れるパズルゲーム



▶《写真2》まずは爆弾をセットする。こういってあーいって……



◀《写真3》爆風は4コマ分飛ぶぞ。これで手紙はポスト行き……



▶《写真4》最終9面。頭の体操にもってこいのゲームだ

MZ-1500

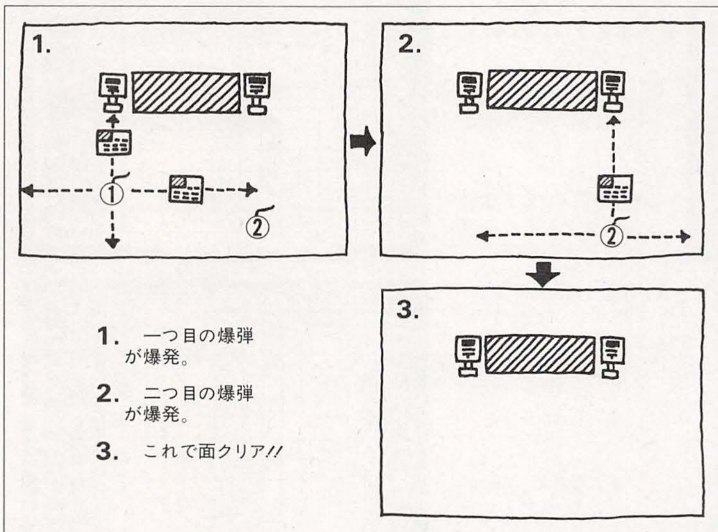
★テクマクマイコン，テクマクマイコン，X68000になーれ。(愛媛県東宇和郡・**サベ茶ずけ14才**)……【**影**：何に向かって魔法をかけるのかしらないが，魚やまんじゅうじゃ，無理じゃない？**一同**：ずるっ。テクテク帰ろか。】

それから110～150行では，ROM CGのパターンを右に1bit（ビット）シフトしたものと，もとのパターンとでORをとり，それをPCGに定義する作業を行なっています。

ちなみに**リスト2**の100行は，ほんの冗談（じょうだん）です。

★参考

- ●Oh!MZ　'86年10月号71ページ　吉田幸一　「おかしなおかしなプログラム」
- ●Oh!MZ　'85年9月号160ページ　倉持亮一　「インレタPCG」
- ●種ともこ　「いっしょに，ねっ」



《第1図》爆弾配置例

《リスト1》マシン語，面データのプログラム・リスト

```
1   '◢◢ LIST 1 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
2   '    BAKUFU-POST     FOR MZ-1500      1988年 12月 6日 (火)
3   '    PROGRAMED BY TOSHIYUKI "VECTOR NO KANATA DE MATERIAL" NODA
10  '◢◢ ショキセッテイ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
20 CLS 3:LIMIT $D7FF:INIT "CRT:I":PRTY:DIM A$(7),B(7),C(7):F=42
30 CURSOR 3,9:PRINT[6] "NOW LOADING KIKAIGO DATA & PCG DATA
40  '◢◢ KIKAIGO & STAGE SET  ◢◢◢◢
50 FOR I=1 TO 17:SU=0:READ R$
60 FOR J=1 TO 44 STEP 2:DA=VAL("$"+MID$(R$,J,2)):POKE@ $D801+AD,DA
70 AD=AD+1:SU=SU+DA:NEXT:READ R:IF SU=R THEN NEXT:GOTO 100
80 BEEP:PRINT[2] "DATA ERROR IN";24+I;"0":END
90  '◢◢ PCG SET (1-41) ◢◢◢◢◢◢◢◢
100 FOR I=1 TO 41:READ R$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(R$):NEXT
110 '◢◢ PCG SET (42-229) MAIN  ◢◢◢
120 FOR I=$30 TO $5A:R$=ASCCHR$(FONT$(0,I)):GOSUB 190:NEXT
130 FOR I=$81 TO $BF:R$=ASCCHR$(FONT$(0,I)):GOSUB 190:NEXT
140 FOR I=$41 TO $5A:R$=ASCCHR$(FONT$(1,I)):GOSUB 190:NEXT
150 FOR I=$86 TO $BD:R$=ASCCHR$(FONT$(1,I)):GOSUB 190:NEXT
160 '◢◢ END  ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
170 SOUND 60,100:CLS:PRINT ".ショウリョウシマシタ .LIST 2 .ヲ .LOAD .シテクダ゛サイ.":END
180 '◢◢ PCG SET (42-229) SUB ◢◢◢◢
190 FOR J=0 TO 7:A$(J)=MID$(R$,1+J*2,2) :NEXT
200 FOR J=0 TO 7:POKE@ $D800,VAL("$"+A$(J)):USR($D801):B(J)=PEEK@($D800):NEXT
210 FOR J=0 TO 7:C$=C$+CHR$(VAL("$"+A$(J)) OR B(J)):NEXT
220 FONT$(2,F)=C$+C$+C$:C$="":F=F+1
230 CURSOR 14,14:PRINTUSING ".アト ###",230-F;:PRINT " ナノサッ!.":RETURN
240 '◢◢ KIKAIGO DATA & STAGE DATA  ◢
250 DATA 2100D8A7CB0EC9000000000000000002109D8060836,1160
260 DATA 002305C216D81109D82108D83E7E0608322BD8CBFFCA,2142
270 DATA 30D812130E089105C227D8C90000100020001021001O,1236
280 DATA 00000000400020000000403070B0B05070307060905,0081
290 DATA 0B080307FF03FF81FFC0FFE07FF03FF81FFC0FFE04FF,3086
300 DATA 000E0A000000000020200000000000007000025D02490,0460
310 DATA 249024903C902490248025D0000002010B010A080B06,1203
320 DATA 0D08040204040700008400004C00CA0149024A014C00C,1126
330 DATA 80008000000106030700B03020503030C030D05090400,0346
340 DATA 0400000004000400000700E6023000000000000005020306,0285
350 DATA 090608020C0405090000070000018010000400040000,0215
360 DATA 0000008000E00000003090703OB0605050804OA080B,0112
370 DATA 0505E01FF03FF03FF03FF03FF03FF03FF03FF03FE01F,2944
380 DATA 05060602070A070407060806080408018001801OOO10,0384
390 DATA 0014001C4000400040004000000707090A0A05060208,0368
400 DATA 0808090904090000000000000400004000200000000,0147
410 DATA 00000000404OC0A000008040A040000000007000000,0063
420 '◢◢ PCG DATA (1-41)  ◢◢◢◢◢◢
430 DATA 00DCBF7FBD9E6D73001C3F7F3D1E6D73001C3F7F3D1E6D73
440 DATA 00BA7CDEAEBCCCF200387CDEAEBCCCF000387CDEAEBCCCF0
450 DATA BFBFC3DDBD7F9EE13F3F031D3D7F1E003F3F031D3D7F1E00
460 DATA BC4E7EBEBE38B6CEBC4E7EBEBE383000BC4E7EBEBE383000
470 DATA 00FFFFFFFFFFFF8F000000000001010000000000000001010000
480 DATA 00FEFEFEFEFE1E0E000000C03C0200000000000C03C020000
490 DATA E0C0C0C0C0C0E0F00000000000000000000000000000000
500 DATA 0602020202020060E000000000000000060606060606000
510 DATA E0C0C0C0C0C0E0F0000000000000000007000007060600700
520 DATA 0602020202020060E00000000000000000E06060E00000E000
530 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000007000007000000700
540 DATA 0602020202020060E00000000000000000E06060E06060E000
550 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000006060607000000000
560 DATA 0602020202020060E00000000000000006060E06060600O
570 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000007060607000000700
580 DATA 0602020202020060E0000000000000000E00000E06060E000
590 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000007060607060600700
600 DATA 0602020202020060E0000000000000000E00000E06060E000
610 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000007060600000000000
620 DATA 0602020202020060E0000000000000000E06060606060000
630 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000007060607060600700
640 DATA 0602020202020060E0000000000000000E06060E06060E000
650 DATA E0C0C0C0C0C0E0F000000000000000007060607000000700
660 DATA 0602020202020060E0000000000000000E06060E06060E000
670 DATA 00C0C0C0C0C3C0C3001F18181F1F1F1F0000000000030003
680 DATA 0002020202C202C200F81818F8F8F8F80000000000C000C0
690 DATA C1C1C0E0FDFCF9FC1F1F1F010101030001010001010103O0
700 DATA 828202863EBE5E3EF8F8F8808080C0008080008080800C000
710 DATA 00FFFFC092A99285000000003030307000000003B3B3B07
720 DATA 00FEFE02A854A854000000000FCFCFCFC00000000FCFCFCFC
730 DATA AA94AA90AAC0FFFF3F343F323F0000003F343F323F000000
740 DATA A844A804A802FEFEFC4CFC8CFC000000FC4CFC8CFC000000
750 DATA 00CC808080C0C0800001333F3F1F1F1F00000101030E0C08
760 DATA 0070000000020206000028EFEFCF8F8F0000000088F0702060
```


★大学受験に失敗したときは，私を影さんのかわり，もとい，助手としてやとってください。お茶くみならできます。（兵庫県神戸市・聖飢魔II♥18才）……【**編集長**：お茶くみができるなら影くん以上になれるぞい。】

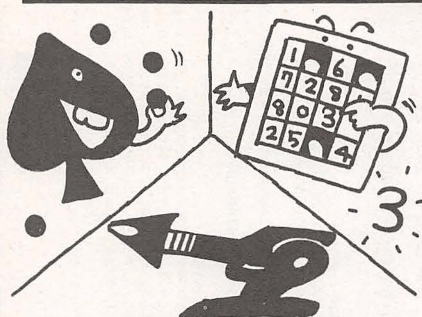
```
770 DATA 0080C0C08080038F7F3F1F1F3F3C70001C1D0F0F08000000
780 DATA 0200000000020606CEF8FCFEFCF0F030002030F8E060000000
790 DATA FF080808FF010101FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF080808FF010101
800 DATA 00DCBF4092A91205001C3F4003030307001C3F403B3B3B07
810 DATA 00BA7C02A854A85400387C02FCFCFCFC00387C02FCFCFCFC
820 DATA AA94AA90AA409EE13F343F323F401E003F343F323F401E00
830 DATA A844A804AB00B6CEFC4CFC8CFC003000FC4CFC8CFC003000
```

《リスト2》爆風ポストのメイン・プログラム・リスト

```
1    '▞▞ LIST 2 ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
10   '▞▞ ｼｮｷｾｯﾃｲ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞
20 CLS 3:PRTY:PAL:POKE $5C72,0
30 DIM BX(9),BY(9),HO(3),LE(3),XB(4),YB(4):TL$="▔▓▓ |":TM$=" ▓▓ ":ST=1
40   '▞▞ ﾀｲﾄﾙ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞
50 FPRINT[13,8] 210,146,192,212,187,0,0,0,130,147,113,0,120
60 FPRINT[14,17] 43,51,50,50,0,0,215,203,224,185,225
70 FPRINT[14,20] 66,156,167,0,0,77,0,0,158,152,172
80 CURSOR 20,17:PRINT[3] ".ﾏﾃﾘｱﾙ.":CURSOR 18,20:PRINT[2] "[ ]";:PRINT[1] "▓S
90 CO=-CO*(CO<7)+1:PAL ,RND(1)*7+1,,CO:WAIT 55:GET G$:IF G$<>"S" THEN 90
100 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
110  '▞▞ STAGE ﾋｮｳｼﾞ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞
120 CLS 3:PAL ,0,0,0,0,0,0,0:MUSIC INIT:TEMPO 7:BN=1:X=1:Y=1:LK=0:PK=0
130 N1=37:N2=37:N3=37:N4=37:BX=1:AD=$D839+35*(ST-1):FOR BY=1 TO 10:GOSUB 210
140 FOR J=0 TO 7:IF PEEK@($DB09+J)<>0 THEN GOSUB 1020
150 BX=BX+1:NEXT:GOSUB 210:FOR J=0 TO 5:IF PEEK@($DB09+J)<>0 THEN GOSUB 1020
160 BX=BX+1:NEXT:BX=1:NEXT:N1=25:N2=26:N3=27:N4=28
170 FOR J=0 TO 2:GOSUB 210:BX=PE:GOSUB 210:BY=PE:IF BX<>0 THEN GOSUB 1020
180 NEXT:N1=29:N2=30:N3=31:N4=32:FOR J=0 TO 3:GOSUB 210:BX=PE:GOSUB 210:BY=PE
190 IF BX<>0 THEN GOSUB 1020:LK=LK+1
200 NEXT:GOSUB 210:LI=PE:GOTO 220
210 PE=PEEK@(AD):POKE@ $D808,PE:USR($D811):AD=AD+1:RETURN
220 FOR I=0 TO 31 STEP 2
230 FPRINT[I,0] 37,37 [I,1] 37,37 [I,22] 37,37 [I,23] 37,37:NEXT
240 FOR I=1 TO 22:FPRINT[0,I] 37,37:FPRINT[30,I] 37,37:NEXT
250 FOR I=2 TO 21 STEP 2:FOR J=2 TO 28 STEP 2
260 IF PEEK($DC00+I*40+J)<>8 THEN CURSOR J,I:PRINT[0,1] TL$
270 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 7:FPRINT[32+I,0] 37 [32+I,23] 37:NEXT
280 FOR I=1 TO 22:FPRINT[39,I] 37:NEXT:CURSOR 33,3:PRINT[1] ".ﾊﾞｸﾌｳ▓▓▓▓.ﾎﾟｽﾄ
290 CURSOR 33,7:PRINT[2] "STAGE▓▓";ST
300 CURSOR 33,11:PRINT[3] "BOMB▓▓LIMIT▓▓";LI
310 CURSOR 33,16:PRINT[5] "SET▓▓BOMB":CURSOR 33,21:PRINT[4] ".ﾏﾃﾘｱﾙ.
320 FPRINT[33,3] 210,146,192,212,187 [33,4] 130,147,113,0,120
330 FPRINT[33,7] 77,78,59,65,63 [37,9] ST+42
340 FPRINT[33,11] 60,73,71,60 [34,12] 70,67,71,67,78 [37,14] LI+42
350 FPRINT[33,16] 77,63,78 [34,17] 60,73,71,60 [33,21] 215,203,224,185,225:PAL
360  '▞▞ ｷｰ ｲﾝﾌﾟｯﾄ ▞▞▞▞▞▞▞▞
370 GET G$:WAIT 9:FPRINT[37,19] BN+41:CURSOR 36,19:PRINT[5] BN-1
380 IF BN-1=LI THEN 580
390 X=X+(G$="▓" AND X>1)-(G$="▓" AND X<14)
400 Y=Y+(G$="▓" AND Y>1)-(G$="▓" AND Y<10)
410 IF G$="N" AND BN>1 THEN GOSUB 460
420 FE=0:IF PEEK($DC00+Y*80+X*2)=8 THEN FE=1
430 IF G$=" " AND FE=0 THEN GOSUB 550
440 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 490 ELSE CO=6:GOSUB 510:GOTO 370
450  '▞▞ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾃﾞﾘｰﾄ ▞▞▞▞▞▞▞▞
460 BEEP:BN=BN-1:CURSOR BX(BN)*2,BY(BN)*2:PRINT[0,1] TL$
470 FPRINT[BX(BN)*2,BY(BN)*2] 0,0 [BX(BN)*2,BY(BN)*2+1] 0,0:RETURN
480  '▞▞ ｶｰｿﾙ ﾌﾗｯｼｭ ﾀｲﾐﾝｸﾞ▞▞▞▞▞▞▞
490 SOUND WA*10,3:WA=WA+1:CO=-6*(WA<3):WA=-WA*(WA<>6):GOSUB 530:GOTO 370
500  '▞▞ ｶｰｿﾙ ﾋｮｳｼﾞ ▞▞▞▞▞▞▞▞▞
510 TC$=TL$:C1=1:IF PEEK($DC00+Y1*80+X1*2)=8 THEN C1=0:TC$=TM$
520 SOUND 60,6:CURSOR X1*2,Y1*2:PRINT[0,C1] TC$
530 CURSOR X*2,Y*2:PRINT[CO] TL$:X1=X:Y1=Y:RETURN
540  '▞▞ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ﾋｮｳｼﾞ ▞▞▞▞▞▞▞▞
550 MUSIC "AOBOCO";" COAOBO":FPRINT[X*2,Y*2] 5,6 [X*2,Y*2+1] BN*2+5,BN*2+6
560 BX(BN)=X:BY(BN)=Y:BN=BN+1:RETURN
570  '▞▞ ﾊﾞｸﾊﾂ ｼｮﾘ ｽﾀｰﾄ ? ▞▞▞▞
580 CO=0:GOSUB 520
590 FPRINT[8,24] 194,226,203,146,222,186,0,203,146,197,190,57,0,83,162,165,72
600 GET G$:IF G$="" THEN 600
610 FOR I=0 TO 16:FPRINT[8+I,24] 0:NEXT
620 IF G$="Y" THEN 650 ELSE IF G$<>"N" THEN MUSIC"FO#BO":GOTO 590
630 GOSUB 460:GOTO 370
640  '▞▞ ﾊﾞｸﾊﾂ ｼｮﾘ MAIN 1 ▞▞▞▞
650 SOUND=(6,6):FOR I=1 TO LI:WAIT 99
660 FPRINT[BX(I)*2,BY(I)*2] 33,34 [BX(I)*2,BY(I)*2+1] 35,36
670 FOR J=0 TO 10:SOUND=(7,J):WAIT 49:NEXT:FOR J=1 TO 4:SOUND=(7,10+J)
680 K=0:XB(4)=BX:YB(4)=BY:IF HO(0)=0 THEN BX=BX(I):BY=BY(I)-J:GOSUB 890
690 K=K+1:XB(1)=BX:YB(1)=BY:IF HO(1)=0 THEN BX=BX(I):BY=BY(I)+J:GOSUB 890
700 K=K+1:XB(2)=BX:YB(2)=BY:IF HO(2)=0 THEN BX=BX(I)-J:BY=BY(I):GOSUB 890
710 K=K+1:XB(3)=BX:YB(3)=BY:IF HO(3)=0 THEN BX=BX(I)+J:BY=BY(I):GOSUB 890
720  '▞▞ ﾊﾞｸﾊﾂ ｼｮﾘ MAIN 2 ▞▞▞▞
730 WAIT 9:K=0:IF HO(0)=0 THEN BX=BX(I):BY=BY(I)-J:GOSUB 990
740 K=K+1:IF HO(1)=0 THEN BX=BX(I):BY=BY(I)+J:GOSUB 990
750 K=K+1:IF HO(2)=0 THEN BX=BX(I)-J:BY=BY(I):GOSUB 990
760 K=K+1:IF HO(3)=0 THEN BX=BX(I)+J:BY=BY(I):GOSUB 990
770 NEXT:FOR J=0 TO 3:HO(J)=0:NEXT:FOR J=0 TO 3:LE(J)=0:NEXT
780 CURSOR BX(I)*2,BY(I)*2:PRINT[0,1] TL$
790 FPRINT[BX(I)*2,BY(I)*2] 0,0 [BX(I)*2,BY(I)*2+1] 0,0:NEXT:SOUND=(7,15)
800  '▞▞ GOOD OR MISS ? ▞▞▞▞▞▞
810 WAIT 1988:CLS 3:IF PK<>LK THEN 850
820 MUSIC "O4E5C3D3E3C3D3E3D3E3#F3G7";"O3E5C3D3E3C3D3E3D3E3#F3G7
830 FPRINT[9,11] 65,73,73,62,0,65,73,73,62,0,0,80,63,76,83,0,65,73,73,62
840 ST=ST+1:MI=0:GOTO 870
850 MUSIC "O2D3E3D4C3D4-D";"A3O3D3A3D3A3C3D
860 MI=MI+1:FPRINT[15,11] 71,67,77,77,0,MI+42
870 MUSIC WAIT:WAIT 999:ON 1-(ST=10)-2*(MI=3) GOTO 120,1040,1080
880  '▞▞ ﾊﾞｸﾊﾂ ｼｮﾘ SUB ▞▞▞▞▞▞
890 AD=$D400+BY*80+BX*2
900 IF (PEEK(AD)=24 AND PEEK(AD+$800)=8) AND LE(K) THEN PK=PK+1:BEEP:LE(K)=0
910 IF (PEEK(AD)=28 AND PEEK(AD+$800)=8) AND LE(K)=0 THEN LE(K)=1:GOTO 930
920 IF PEEK(AD+$800)=8 THEN HO(K)=1
930 IF (HO(K) AND LE(K)) THEN BX=XB(K+1):BY=YB(K+1):GOSUB 970
940 IF HO(K) THEN RETURN
950 GOSUB 1010:IF LE(K) THEN 980
960 N1=1:N2=2:N3=3:N4=4:GOSUB 1020:RETURN
970 GOSUB 1010:N1=29:N2=30:N3=31:N4=32:GOSUB 1020:RETURN
980 GOSUB 1010:N1=38:N2=39:N3=40:N4=41:GOSUB 1020:RETURN
990 IF J=4 AND LE(K) THEN GOSUB 970:RETURN
1000 CURSOR BX*2,BY*2:PRINT[0,1] TL$:N1=0:N2=0:N3=0:N4=0:GOSUB 1020:RETURN
1010 CURSOR BX*2,BY*2:PRINT[0] TL$:RETURN
1020 FPRINT[BX*2,BY*2] N1,N2 [BX*2,BY*2+1] N3,N4:RETURN
1030 '▞▞ GAME OVER ▞▞▞▞▞▞▞▞
1040 CLS 3:X=12:FOR I=1 TO 30 STEP 2:WAIT 9:BEEP
1050 FPRINT[X,10] VAL(MID$("6173726576597879705978677372 77",I,2)):X=X+1:NEXT
1060 WAIT 988:FPRINT[17,12] 148,161,151 [9,14] 78,155,148,161,158,0,172,162
1070 FPRINT[17,14] 168,0,153,162,165,0,163,159,148,172,156,161,154,89:WAIT 8800
1080 BEEP:CLS 3:FPRINT[15,11] 65,59,71,63,0,73,80,63,76:WAIT 4649:RUN
1090 ' 1月30日 ｼﾌﾞｺｳﾆ ｲｯﾀ ﾋﾄ ﾃﾗ ｱｹﾞﾃ! ｵｵ! ﾄﾞｳｼﾖ! ｲｯｼｮﾆ ｵｳｴﾝ ｼｮｳﾈ !!
```

★ベーマガを買いにいき，いそいで家に帰った。そして袋をあけてみると，M○○マガジンが……。(東京都練馬区・YATSUON13才)……【編：値段がちがうだろ。どこでまちがえるんだ。まったく。影：そうだそうだ。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用



ショート・プログラム3本立てじゃ

remix HISTORY

（レミックス ヒストリー）

三宅　雅宏

遊びかた

この“remix HISTORY”は三つのプログラムから成り立っています。

〈time attack〉

このゲームは，スペード(♠)を[8][2][4][6]で上下左右に移動させ，ドット(.)をすべて取ればよいのですが，壁(■)に当たるとスタート地点に戻ってしまいます。あせればあせるほど壁にぶつかるでしょう。微妙（びみょう）なキータッチが高得点の秘訣（ひけつ）です。

〈remember〉

三つの中で，一番ゲーム内容とタイトルが一致していないゲームです。ちなみに，タイトルを考えているときに，杉山清貴&オメガトライブの“Riverside Hotel”を聞いてたからこうなりました。

さて，このゲームは，数字の上のランプ（●）をうまく止めて，Youのビンゴを縦，横，ななめのうち1列を完成させるとよいというものです。

ランプを止めるには，どのキーを押してもいいです。しかし，このゲームを1人で遊ぶのは，暗すぎると思いますが……。

〈space〉

このゲームは，MZ－80Bでは使用できません。注意してください。これは，画面を見ればわかると思います。[4][6]で左右に動き，スペース・キーでミサイルが撃てます。1ラウンド・クリアをするごとに，エキサイトしてくると思います。

《第1表》time attackの変数表

H	ハイスコア
S	スコア
R	ラウンド
T	時間
A	取ったドット数
X，Y	座標
XX，YY	予備用座標
I	ループ用
A$	キー・スキャンなど

最後に

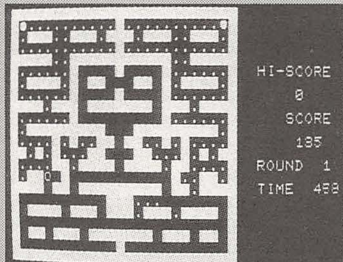
3本のプログラムのどれも1画面前後の簡単なものです。こういうのを肉付けすれば，長いプログラムも組めるでしょう。

《第2表》rememberの変数表

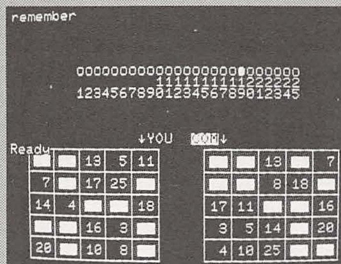
A	数表示用など
Y (24)	“YOU”のパターン
C (24)	“COM”のパターン
A$, B$, C$, D$	わく用
C	パターン用
I，J	ループ用
X	ランプ(●)移動用

《第3表》spaceの変数表

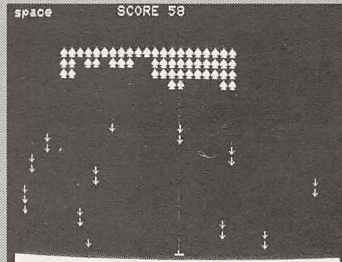
A	dataを読むなど
S	スコア
Z	てきの弾数
R, L, E	てき移動用
N	残りのてきの数
X	プレイヤーのX軸
Y	ミサイル移動用
I	ループ用



▲《写真1》time attackの実行画面



▲《写真2》rememberの実行画面



▲《写真3》spaceの実行画面

★今，ミイは，足にギブスとかいう物をつけられ，ときどき，かんごくさんとかいう人に針をつきさされるザンス。タスケテチョ。（北海道札幌市・海藤仁郭14才）……【影：きっと，それ，かんごふさんだと思うな。】

《リスト1》time attackのプログラム・リスト

```
5 REM ■■■■ time attack (remix version)  By M.Miyake (C) 1984 remix 1988 ■■■■
10 CONSOLEC40N:CURSOR15,12:PRINT"time attack":H=0:DEF KEY(5)=POKE$952,166┐
20 TEMPO7:MUSIC"+C1+D+E+F+G+A+B+C+D+E+F+G+A+B+C2+D+E+F+G+A+BR99":S=0:R=1:T=800
30 A=0:X=12:Y=12:XX=X:YY=Y:POKE$F17,100:POKE$F1A,40
40 PRINT"®":FORI=0TO21STEP21:CURSOR0,I:PRINTSTRING$("■",25);:NEXT
50 RESTORE:FORI=1TO20:CURSOR0,I:READA$:PRINTA$:NEXT
60 CURSOR27,5:PRINT"HI-SCORE":CURSOR30,7:PRINTH:CURSOR30,9:PRINT"SCORE"
70 CURSOR30,11:PRINTS:CURSOR27,13:PRINT"ROUND ";R:CURSOR27,15:PRINT"TIME"
80 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:CURSOR32,15:PRINTT;"  ":X=X+(A$="4")-(A$="6")
90 Y=Y+(A$="8")-(A$="2"):IFCHARACTER$(X,Y)="■"THENX=12:Y=X
100 IFCHARACTER$(X,Y)="●"THENS=S+5:A=A+1:T=T+150:CURSOR30,11:PRINTS:MUSIC"+A0"
110 IFCHARACTER$(X,Y)="."THENS=S+1:A=A+1:CURSOR30,11:PRINTS:USR($F14)
120 CURSORXX,YY:PRINT" ":CURSORX,Y:PRINT"o":XX=X:YY=Y:MUSIC"R0"
130 ONA-270GOTO160:T=T-1:ON-(T<>0)GOTO80:PRINT"®":IFH<STHENH=S
140 CURSOR12,12:PRINT"G A M E  O V E R":CURSOR15,15:PRINT"TRY AGAIN ?"
150 GETA$:ON-(A$="Y")GOTO20:ON-(A$<>"N")GOTO140:CONSOLEC40:END
160 PRINT"®":CURSOR12,12:PRINTR;" ROUND CLEAR":FORI=1TO5000:NEXT
170 M=M+1:R=R+1:T=T+500:GOTO30
180 DATA "■●..........■..........●■","■.■■■..■■■■.■■■■.■■■■..■■■.■"
190 DATA "■...........■...........■","■■■■■■..■■■■■■■■■■■■■■..■■■■■■"
200 DATA "■.....■...■...■.......■","■.■■■■■.■.■■■...■■■.■.■■■■■.■"
210 DATA "■.....■....■....■......■","■■■■■■.■■■■.■■■■■■■■■■.■■■■.■■■■■"
220 DATA "■.....■.........■......■","■.■■■■■■■■■■■■...■■■■■■■■■■■■.■"
230 DATA "■...■.■..■■■.■■■..■.■....■","■■■.■.■...■■■. .■■■...■.■.■■■"
240 DATA "■....■■■.■■■■■.■■■■■.■■■....■","■.■■■..■...........■..■■■.■"
250 DATA "■■■■■■.■■■.■■■■■■■■■■■.■■■.■■■■■■","■.........■■■■.........■"
260 DATA "■.■■■■■■.■■■■.■■■■.■■■■.■■■■■■.■","■.......................■"
270 DATA "■.■■■.■■■■.■■■■■■■■■.■■■■.■■■.■","■●..........■..........●■"
```

《リスト2》rememberのプログラム・リスト

```
5 REM ■■■■ remember (remix version)  By M.Miyake (C) 1985 remix 1988 ■■■■
10 CLR:CONSOLEC40N:TEMPO7:PRINT"remember":CURSOR8,5:PRINTSTRING$("o",25):A=1
20 CURSOR17,6:PRINTSTRING$("1",10):CURSOR27,6:PRINT"222222"
30 FORI=8TO32:CURSORI,7:PRINTRIGHT$(STR$(A),1):A=A+1:NEXT
35 DIMY(24),C(24):POKE3863,15:POKE3866,5:A$="┌──┬──┬──┬──┬──┐ "
40 B$="└──┴──┴──┴──┴──┘ ":C$="|  |  |  |  |  |":D$="├──┼──┼──┼──┼──┤ "
50 CURSOR2,12:PRINTA$:CURSOR22,12:PRINTA$:FORI=13TO22STEP2:CURSOR2,I:PRINTC$
60 CURSOR22,I:PRINTC$:CURSOR2,I+1:PRINTD$:CURSOR22,I+1:PRINTD$:NEXT
70 CURSOR2,22:PRINTB$:CURSOR22,22:PRINTB$:CURSOR15,11:PRINT"↓YOU  COM↓":C=1
80 A=INT(RND(1)*25):ON-(Y(A)<>0)GOTO80:Y(A)=C:C=C+1:ON-(C<>26)GOTO80:C=1
90 A=INT(RND(1)*25):ON-(C(A)<>0)GOTO90:C(A)=C:C=C+1:ON-(C<>26)GOTO90
100 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:CURSOR3+J*3,13+I*2:PRINTRIGHT$("  "+STR$(Y(J+I*5)),2)
110 CURSOR23+J*3,13+I*2:PRINTRIGHT$("  "+STR$(C(J+I*5)),2):NEXTJ,I:X=8
120 GETG$:CURSORX,5:PRINT"●":USR($F14):CURSORX,5:PRINT"o":X=X+1+(X=32)*25
130 ON-(G$="")GOTO120:CURSORX,5:PRINT"●":FORI=0TO4:FORJ=0TO4
140 IFX-7=Y(J+I*5)THENY(J+I*5)=0:CURSOR3+J*3,13+I*2:PRINT"■■"
150 IFX-7=C(J+I*5)THENC(J+I*5)=0:CURSOR23+J*3,13+I*2:PRINT"■■"
160 NEXTJ,I:IF(Y(0)=0)*(Y(6)=0)*(Y(12)=0)*(Y(18)=0)*(Y(24)=0)THEN230
165 IF(Y(4)=0)*(Y(8)=0)*(Y(12)=0)*(Y(16)=0)*(Y(20)=0)THEN230
170 ON-(C(0)=0)*-(C(6)=0)*-(C(12)=0)*-(C(18)=0)*-(C(24)=0)GOTO240:FORI=0TO4
175 IF(C(4)=0)*(C(8)=0)*(C(12)=0)*(C(16)=0)*(C(20)=0)THEN240
180 IF(Y(I*5)=0)*(Y(I*5+1)=0)*(Y(I*5+2)=0)*(Y(I*5+3)=0)*(Y(I*5+4)=0)THEN230
190 IF(C(I*5)=0)*(C(I*5+1)=0)*(C(I*5+2)=0)*(C(I*5+3)=0)*(C(I*5+4)=0)THEN240
200 IF(Y(I)=0)*(Y(I+5)=0)*(Y(I+10)=0)*(Y(I+15)=0)*(Y(I+20)=0)THEN230
210 IF(C(I)=0)*(C(I+5)=0)*(C(I+10)=0)*(C(I+15)=0)*(C(I+20)=0)THEN240
220 NEXT:MUSIC"A5R9":GOTO120
230 CURSOR16,11:PRINT"YOU":MUSIC"A3B+C5A3B5+C7":END
240 CURSOR21,11:PRINT"COM":MUSIC"-D3-D-D-D-D-D-C9":END
```

《リスト3》spaceのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■ space (remix verision)  By M.Miyake (C) 1986 remix 1988 ■■■■
20 RESTORE:CONSOLEC40N:GRAPHI1CO1:FORI=0TO19:READA:POKE45056+I,A:NEXT:S=0:Z=1
30 PRINT"®space           SCORE";S:LIMIT$B000:POKE3863,5:POKE3866,8:R=19:L=1:E=1
40 FORI=4TO8:CURSOR1,I:PRINTSTRING$("♠",20):NEXT:DEF KEY(5)=POKE$952,166┐
50 OUT@232,192:POKE$D3E7,30:CURSOR0,24:PRINTSTRING$("■",39);:N=100:X=15:TEMPO7
60 POKE$952,0:GETA$:CURSORX,23:PRINT" ":X=X+(A$="4")-(A$="6"):USR($F14)
70 X=X-(X=1)+(X=39):CURSORX,23:PRINT"┴":ON-(A$<>" ")GOTO100:Y=9
80 Y=Y-1:ON-(CHARACTER$(X,Y)="♠")GOTO150:ON-(Y>4)GOTO80
90 LINEX*8+3,183,X*8+3,Y*8:FORI=0TO9:USR($F14):NEXT:BLINEX*8+3,183,X*8+3,Y*8
100 ON-(CHARACTER$(X,22)="↓")GOTO130:CURSORRND(1)*38,10:PRINTSTRING$("↓",Z)
110 USR($B000):CURSOR0,10:PRINTSPACE$(40):FORI=4TO8:CURSOR1,I:PRINTCHR$(7+E)
120 NEXT:R=R-1:ON-(R<>0)GOTO60:R=19:E=E-1-(E=0)*2:GOTO60
130 CURSOR12,12:PRINT"G A M E  O V E R":CURSOR15,15:PRINT"TRY AGAIN"
140 GETA$:ON-(A$="Y")GOTO10:ON-(A$<>"N")GOTO140:POKE$952,166:CONSOLEC40:END
150 S=S+1:N=N-1:CURSORX,Y:PRINT" ":CURSOR18,0:PRINTS:ON-(N<>0)GOTO90
160 PRINT"®":CURSOR15,12:PRINT"ROUND CLEAR":MUSIC"R9RR":Z=Z+1:GOTO30
170 DATA219,232,203,255,211,232, 17,151,211, 33
180 DATA111,211,126, 18,  1,224,  1,237,184,201
```

★ワンテクを発見したぞ。P6 mkIIで，[INS]＋[STOP]＋[ESC]キーを同時に押すと，[PAGE]キーになるぞ。まいったか。(兵庫県宝塚市・**上田哲司14才**)……【**編**：久びさ登場ワンテク。しかしよく見つけるね。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行)



迷宮でくり広げられるパズルゲーム

ROOM16
（ルーム）

寺沢　真人

内容

迷宮（めいきゅう）の奥に閉じ込められた人々を救うためにウォーター君が部屋を進んでいくパズルゲームです。

プログラムについて

70行と80行は機械語書き込みなので注意してください。REMは打たなくていいです。打ち込んだらRUN1590[CR]として面データを確かめてください。ちがっていると，その行が表示されるので，直してください。

あそびかた

ウォーター君を[4]と[6]で左右に動かします。このとき，階段（かいだん）状になっているところは登っていくことができます。[8]で上に，スペース・キーで左右同時に紋章（もんしょう）の岩を出現，消去できます。

あとは水分（最初は1000）がなくなる前に鍵を取って出口から脱出してください。16面クリアで終わりです。

水分はつぼを取ると増えますが，hUPが＋500，FUPが1000に戻す，×2，×5は2倍，5倍です。また「UP」というコインを10枚取ると1人増え，ワナ（斜めもよう）のところを通ると壊せない岩(もようのない岩）になります。あと紋章の岩に物がかくされていることもあります。

忘れましたが，タイトルでは[CR]キーでスタート，スペース・キーでコンティニューです。ギブアップは[CR]キーです。

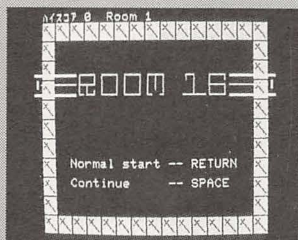
●参考

○Oh！MZ1987年10月号50ページ「Babeen World」

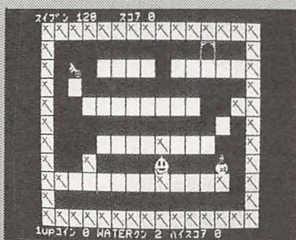
○マイコンBASICマガジン1987年2月号96ページ　JR-200用「ROOM16」

《第1表》変数表

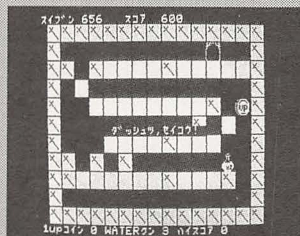
SB	水分の残り
X, Y	ウオーター君の位置
VR(,), V(,)	画面の状態
Z( ), ZZ( )	データ変換用
C$( )	キャラクター
NK	ウォーター君残数
G	コインの数
W	鍵を取ったか？
F	階段のときの移動量
M	面数
S, HS	スコア，ハイスコア
G$( )	つぼの表示のキャラ



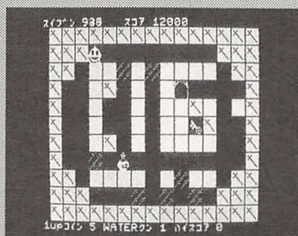
▲《写真1》タイトル画面。コンティニュー付きだよ



▲《写真2》鍵を取って出口から脱出するのが目的だ



▲《写真3》やったね，脱出成功！紋章の岩の使いかたがミソ



▲《写真4》ワナがたくさん。よーく考えて〜。全16面だぞ

CHECKER FLAG

Dr.D：ふーむ。鍵を取って出口から脱出するという，よくあるパターンではあるが，パズル性が高く，完成された作品だと言えるな。

編：ええ，水分という形で時間制限もつけているので，アクション性も十分あって，本当に楽しめますね。

影：コンティニューまで付いていて，うれぴー。

★臨時ニュース：今日，Dr.Dの髪が1本ぬけました。あと4本しか……。(長崎県西彼杵郡・瀏ペンタデカン15才)……【Dr.D：勘ちがいしてるようじゃな。ちゃんと髪の毛はたくさんあるぞ🐱オバQじゃないんだから。】

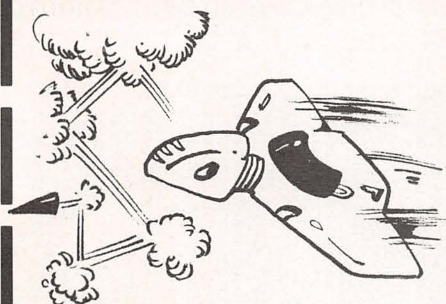
```
10 REM ==================================
20 REM =====     R O O M - 1 6     =====
30 REM ==================================
40 TEMPO 7:DIM P(255),VR(14,10),V(14,10),C$(20),ZZ(16),G$(3),N$(35),Z(3)
50 REM CHARACTER
60 CONSOLE S0,24,N,GN,C40:A$=CHR$(9)
70 FOR I=65281 TO 65287:POKE I,ASC(MID$("ヘ#®2ﾃﾃノ"    ,I-65280,1)):NEXT I
80 FOR I=61440 TO 61444:POKE I,ASC(MID$("ｯﾃﾛ"+A$+"ノ",I-61439,1)):NEXT I
90 FOR N=0 TO 35:READ A$:FOR I=0 TO 7:N$=MID$(A$,I*2+1,2):USR($FF01,N$)
100 N$(N)=N$(N)+CHR$(PEEK($FFFF)):NEXT I,N
110 DATA 0000000000000000,0101030F1F337373,000080E0F0989C9C
120 DATA F3FFFF60783F677C,9EFEFE0C3AF6EE0C,F3FFFF60B8DFEF60
130 DATA 9EFEFE0C3CF8CC7C,6DCA78E040C08080,B6531E0702030101
140 DATA 80808080808080C0,0101010101010103,7F7F6E757B756E7F
150 DATA FFFFFFFFFFFFFF7F,7F7F7F7F7F7F7F00,BFDFEFF7FBFFFF00
160 DATA 010A040A10204080,0304070202020418,8040C08080804030
170 DATA 3F7F7F7F7F3F1F0F,F8BCFCFCDCF8F0E0,00172C5BB7BFB6B6
180 DATA 00F018ECF6FE8EB6,B6B6B9BF5F2C1700,B68EBEBEFC18F000
190 DATA 0000000000000080,C0FC425A5A423C00,000000181C0E1F3B
200 DATA 370E0C0000000000,7F7F7F7F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F7F7F00
210 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFF00,FFF5B1BF9191F6FC
220 DATA FFFFF9ADDBA9FEFC,FFFFF9ABDDA9FEFC,FFF591BF91B1F6FC
230 REM INIT
240 FOR I=1 TO 5:P(VAL(MID$("5254561332",I*2-1,2)))=I:NEXT I:GOTO 270
250 X$="":FOR X=1 TO 4:X$=X$+N$(ASC(MID$(Y$,VAL(MID$("1324",X,1)),1))-32)
260 NEXT X:RETURN
270 FOR I=0  TO  8:Y$="+,-."                :GOSUB 250:C$(I)=X$:NEXT I
280 FOR I=16 TO 19:Y$="0123"                :GOSUB 250:C$(I)=X$:NEXT I
290 FOR I=9  TO 15:READ B$,C$:Y$=B$+C$:GOSUB 250:C$(I)=X$:NEXT I
300 Y$=":8;9":GOSUB 250:C$(20)=X$
310 FOR I=0 TO 3:READ Z(I):NEXT I:FOR I=0 TO 15:READ ZZ(I):NEXT I
320 FOR I=0 TO 3:G$(I)=N$(31+I-(I=0)*4):NEXT I
330 DATA <>,=?,"  ","  ",//,//,!",#$,!",%&,45,67,'(,)*
340 DATA 10, 1, 9, 0,11,13,12,15,14,17,18,19, 2, 4, 3, 6, 5, 7, 8, 0
350 REM
360 GOSUB 1110:CURSOR 0,6:S=0:NK=3:G=0
370 PRINT "────┌┐┌┐┌┐┌┬┐  ┌┐ ┌┐────"
380 PRINT "▌────├┤││││││  │ ├┐────▐"
390 PRINT "────└┘└┘└┘└┘  ┴┘└┘────"
400 PRINT "田 ﾊｲｽｺｱ";HS;"  Room";M-(M=0)
410 CURSOR 5,15:PRINT "Normal start -- RETURN"
420 CURSOR 5,17:PRINT "Continue      -- SPACE "
430 GET A$:I=ASC(A$+"."):IF (I<>13)*(I<>32) THEN 430
440 CURSOR 0,0:M=-(I=32)*M:IF M=0 THEN M=1:RESTORE 1260:GOSUB 1180
450 REM
460 PRINT "®";:GRAPHI1,C,01:CURSOR 13,8:PRINT "Room";M:MUSIC "R9R"
470 GOSUB 1110
480 FOR B=1 TO 9:FOR A=1 TO 13:I=V(A,B):VR(A,B)=I
490 POSITION A*16+8,B*16+8:PATTERN -16,C$(I-(I=12)*8)
500 IF I=>16 THEN POSITION A*16+13,B*16+16:PATTERN -8,G$(I-16)
510 IF I=13  THEN X=A:Y=B:VR(A,B)=10
520 NEXT A,B:CURSOR X*2+1,Y*2+1:PRINT " ";
530 SB=1000:F=0:C=0:W=0:M$=C$(10)
540 PRINT "田ｽｲﾌﾞﾝ";SB;"  ｽｺｱ";S
550 CURSOR 0,23:PRINT "1upｺｲﾝ";G;" WATERｸﾝ";NK;" ﾊｲｽｺｱ";HS;
560 REM MAIN
570 REM WATER MOVE
580 BC=0:SB=SB-1:CURSOR 5,0:PRINT SB;" ";:IF SB=0 THEN 1050
590 IF F<>0          THEN X=X+F:B=B-1:F=0:GOTO 660
600 IF VR(X,Y+1)>9 THEN Y=Y+1:B=Y-1:A=X:GOTO 660
610 A=X:B=Y:USR($F000):GET A$:I=ASC(A$+".")
620 ON P(I)+1 GOTO 580,630,630,790,1050,800
630 N=-((54-I)-1):X=X+N:IF VR(X,Y)>9 THEN 660
640 X=A:Y=B:IF (VR(X,Y-1)>9)*(VR(X+N,Y-1)>9) THEN Y=Y-1:F=N
650 IF (C=2)*(F=0) THEN 580
660 N=VR(X,Y)-9:ON N GOTO 700,690,690,690,680,690,670,670,670,670
670 SB=1000*-(N=7)+SB*-(N>7)*-((N=9)+(N=10)*4-1)-(N=8)*500:S=S+100
680 G=G-(N=5):ON -(N=5)+1 GOSUB 740,760:MUSIC "+A0":GOTO 700
690 BC=N:W=W-(N=3):MUSIC "+"+CHR$(-67*(N=3))+"0":IF (N=6)*(W>0) THEN 880
700 POSITION A*16+8,B*16+8:PATTERN -16,M$
710 POSITION X*16+8,Y*16+8:PATTERN -16,C$(E+12)
720 E=-(E=0):C=BC:I=(C=2)-(C=6)*5+10:VR(X,Y)=I:M$=C$(I):GOTO 580
730 REM SCORE WRITE
740 CURSOR 16,0:PRINT S;:RETURN
750 REM 1UP COIN
760 IF G=10 THEN NK=NK+1:G=0:CURSOR 16,23:PRINT NK;
770 CURSOR 6,23:PRINT G;:RETURN
780 REM STONE ERASE WRITE
790 A=0:B=1:GOSUB 810:MUSIC "-COC+C+#B":GOTO 580
800 B=0:FOR A=-1 TO 1 STEP 2:GOSUB 810:MUSIC "-COC+C+#B":NEXT A:GOTO 580
810 N=VR(X+A,Y-B):POSITION (X+A)*16+8,(Y-B)*16+8
820 ON -(N=10)-(N<9)*2+1 GOTO 860,830,840
830 VR(X+A,Y-B)=1  :PATTERN -16,C$(1):RETURN
```

★てやんでいばあろお，ちくしょう。ふぁみまががなんでい，じゃんぷがなんでい。べえまがいちばん！(徳島市・でこりん12才)……【影：こういう言葉使いはよくない。たとえば，てやんでいおばかさん…とか。編：ズルッ。】

```
840 VR(X+A,Y-B)=N+9:PATTERN -16,C$(N+9-(N=3)*8):IF N<7 THEN 860
850 POSITION (X+A)*16+13,(Y-B)*16+16:PATTERN -8,G$(N-7)
860 RETURN
870 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓CLEAR
880 POSITION A*16+8,B*16+8:PATTERN -16,C$(10)
890 FOR I=96 TO 104:BLINE 72,I,184,I:NEXT I:CURSOR 9,12:PRINT " ﾀﾞｯｼｭﾂ,ｾｲｺｳ! "
900 MUSIC "+C2+F+D+C+D+E+F+G+F+G+A+B+#B3"
910 FOR I=1 TO SB/100:S=S+100:CURSOR 16,0:PRINT S;:MUSIC "+A0":NEXT I
920 IF M<16 THEN M=M+1:GOSUB 1180:GOTO 460
930 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ENDING
940 GOSUB 1110:RESTORE 960:P=0:FOR I=1 TO 6
950 READ A,B:POSITION A*8,B*8:PATTERN -16,C$(13+(I>1)-(I=6)*3):NEXT I
960 DATA 15,19,13,17,17,17,11,19,19,19,15,13
970 CURSOR 3,15:PRINT "────────────   ────────────"
980 CURSOR 9,12:PRINT "CONGRATULATION"
990 MUSIC  "+C4+#D2+E4+ER+F+#A2+E3+#D4R+#B+#A+#G+F+#D+D4+#E2+#ER+F+#A+E3+#D4R"
1000 MUSIC "+#A+#B+#G+F+G+#C+#F9R+E3+#F+#G+A+#A+G+#G+F+#E+#E+E+#D9R2"
1010 FOR I=19 TO 13 STEP -.5:P=1-P:POSITION 15*8,I*8:PATTERN -16,C$(12+P)
1020 MUSIC "R":POSITION 15*8,I*8:PATTERN -16,C$(10):MUSIC "R":NEXT I
1030 POSITION 120,104:PATTERN -16,C$(15):MUSIC "R9R":GOTO 1070
1040 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓DIE
1050 POSITION X*16+8,Y*16+23:PATTERN 16,C$(12):NK=NK-1
1060 IF NK>0 THEN MUSIC "-C2-D-F-G-F-D-E-D-E-F-E-D-C3":GOTO 460
1070 FOR I=96 TO 104:BLINE 72,I,184,I:NEXT I:CURSOR 9,12:PRINT " GAME OVER !! "
1080 MUSIC"-C2DFE-FDEF-EDCD-DC-BD-C5":FOR I=1 TO 999:CONSOLE R,N:NEXT I
1090 HS=HS-(S>HS)*(S-HS):GOTO 360
1100 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓SCREEN INIT
1110 GRAPH I1,C,O1:PRINT "®":FOR I=0 TO 14
1120 POSITION I*16+8,8  :PATTERN -16,C$(0):VR(I, 0)=9
1130 POSITION I*16+8,168:PATTERN -16,C$(0):VR(I,10)=9:NEXT I
1140 FOR I=0 TO 9
1150 POSITION   8,I*16+24:PATTERN -16,C$(0):VR( 0,I)=9
1160 POSITION 232,I*16+24:PATTERN -16,C$(0):VR(14,I)=9:NEXT I:RETURN
1170 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ROOM DATA
1180 DIM D(3):READ A$,B$:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 7
1190 AA$="0"+MID$(A$,(Y-1)*7+X,1):USR($FF01,AA$):A=PEEK($FFFF)
1200 FOR I=0 TO 3:A=A/2:D(3-I)=INT(A+.5)-INT(A):NEXT I
1210 FOR I=0 TO 1:V(X*2+I-1,Y)=7(D(I*2)*2+D(I*2+1)):NEXT I,X,Y
1220 N=1:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 13:Z=65535:V=65281
1230 IF V(X,Y)=0 THEN BB$="0"+MID$(B$,N,1):USR(V,BB$):V(X,Y)=ZZ(PEEK(Z)):N=N+1
1240 NEXT X,Y:RETURN
1250 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓DATA
1260 DATA 00000C032A8AA820000000AAAA0C000002002A9A800403030EAABA900000000
1270 DATA 32C16CE
1280 DATA 305076B20A2B0824001802D40900E0000802E3CA8025C8D802A5A880303F040
1290 DATA 13FC6C006DF020
1300 DATA 7555440AB99ABC055547C0A9AAAA05115500AA99900BF155078ABBB8F05155C
1310 DATA 4E4444B4E1CCC2D4
1320 DATA 03353C00226A80C215000DCA68BC021D0800226A00021D00000A60300015010
1330 DATA 1F203F000EC6
1340 DATA 400EC040BBABB0000C000EE0C2EC0000000BBBFB800000000AEEE804000004
1350 DATA 325555155C55555C55555
1360 DATA DC0001C4AEEA8C0B22C000822B880822B400922A800CC00004AA2E845033314
1370 DATA D1C00CC3C2060000
1380 DATA F000E55ABA8275043825529642552 5A4255300020000AAAA0A000000FF55550
1390 DATA DC10230ECED
1400 DATA 02C0600208082O3DC4FF02A95AA0021D2002095820 35D5FF02A95AA0C00400F
1410 DATA C3F00AF3E300CF351
1420 DATA 0000002AAAA800003F802A2A28000002B02A2A2800003280EA2A2800130400
1430 DATA 213744
1440 DATA 5557D555D77FD55FF55D557555557F55D5DD555555555D5557555575D75D55D
1450 DATA FA8BFFFFFFFFF8FFFEEEEFFEC1E
1460 DATA 3F000002AEA800C000000A2B82A8A24800082C82808A6820000 0AAC00280030
1470 DATA 203410D00
1480 DATA AAAAAAA5C150D4A82A0A8DC370DCA82A0A85C3F0DCA82A0A8DCDDCD4AAAAAAA
1490 DATA 88D88A8B88188CE87F68
1500 DATA 3F28C08EACAA8B6AB2A88002C3080A08AB00B0C000082B8200802000000 0AA
1510 DATA 424174440703
1520 DATA 3FF08A82AA087820108A8E220800EF20AA0EAA0A1000009FA55508A8FFF4400
1530 DATA 544451663D742555555
1540 DATA C7301740032 07C0AE23B0243182021 01B20D3220B026210902 0B20B0D5F0030
1550 DATA 2F50F0004004FF34F0168
1560 DATA D14100442082400B24BE004B2FB00852D9008B4B2008FCBD01E5666053C0FC0
1570 DATA 1660540B4F5F38C0F28484
1580 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓SUM
1590 RESTORE 1260:DIM O(32):AD=1:FOR I=1 TO 16:READ A$,B$:A=0:B=0:DA=1260
1600 FOR N=1 TO 63      :AA$=MID$(A$,N,2):AB$=RIGHT$("0"+AA$,2):USR($FF01,AB$)
1610 A=A+PEEK($FFFF):NEXT N:O(AD)=A:AD=AD+1
1620 FOR N=1 TO LEN(B$):BB$=MID$(B$,N,2):BA$=RIGHT$("0"+BB$,2):USR($FF01,BA$)
1630 B=B+PEEK($FFFF):NEXT N:O(AD)=B:AD=AD+1
1640 NEXT I:FOR N=1 TO 32:READ D:IF D<>O(N) THEN PRINT "*";DA+N*10,:USR($0F14)
1650 NEXT N:END
1660 DATA 3944, 637,4961,1444,6766,1959,3944,1065,5087,1792,5520,1228,4915
1670 DATA 1220,5300,1860,3757, 295,7603,5878,4553, 389,8748,2881,5287, 631
1680 DATA 6508,1518,4204,1782,5852,2251
```


★つぐ美さん，かわいい。編さん，かっこいい。Dr.Dはすごく頭がいい。影さんは……何でしょうか。(埼玉県川越市・トントン16才)……【編集長：影くんは，どうでもいいが，ワタシを忘れてるぞ。たのみますよ。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



これぞ縦スクロール・シューティング

SHOOTING GAME
(シューティング ゲーム)

遊座亜紀雄

内容

これは，単なる縦(たて)スクロール・シューティング・ゲームです。近ごろのゲーム・センターのシューティング・ゲームは，やたらむずかしくて，いいゲームでも，下手は遊べないものと，なってしまいました。

そこで，このプログラムを打ち込んで，シューティングの基礎(きそ)を学びましょう。

遊びかた

操作方法が特殊(とくしゅ)なので気を付けてください。まずテンキーの[5]，[,]，[1][3]で上下左右に動きます。弾を撃(う)つときは[無変換]キーを押してください(スペース・キーは壊れやすいからやめた)。なお，ジョイスティックにも対応しています。

ゲームがスタートすると，いきなり，自分の弾が3WAY(ウエイ)なのにおどろくでしょう(まるで，タイトーの○○のようだ)。そして，一定の敵を倒すと，それがチェンジ・パーツ，またはパワーパーツに変わりますよ。

チェンジ・パーツを取ると普通の状態で撃てる弾の種類が変わります。また，パワーパーツを取ると，一定時間ノーマル弾より強い弾を撃つことができます。パーツと弾の説明は，**第1表**を見てください。

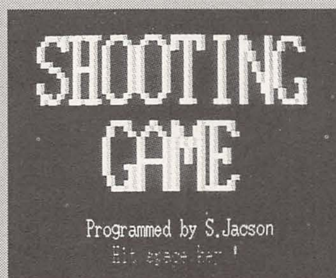
自機は全部で5機います。面の最後には，ボスが待ちかまえていて，倒すと面クリアで自機が1機増えます。自機がすべてやられると，ゲーム・オーバーですが，スペース・キーで，コンティニューできます。全部で4面あります。

プログラムのしくみ

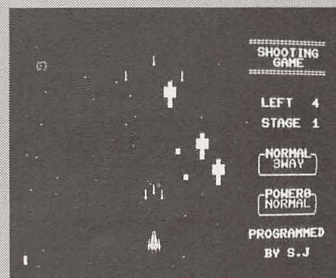
このゲームの売りは，豊富なパワーアップと自機や敵，敵の弾などが4ドット(320×200モード時の)で動くということです。このゲームのキャラ

《第1表》パーツと弾の説明

	パーツ	名 称	効 果	H.P.
チェンジ・パーツ	〈3〉	3WAY	前3方向に弾がでる	1
	〈F〉	FLASH	上下左右に弾がでる	1
	〈B〉	BEAM	勝手に連射してくれる	3
パワーパーツ	＊D＊	DOUBLE	通常弾のHPが倍になる	×2
	＊5＊	5WAY	前5方向に弾がでる	1
	＊B＊	BACK	前後3方向に弾がでる	1
	＊S＊	SUPER	うまく説明できないので自分でやってみるべし	4



▲《写真1》タイトル画面。これぞシューティング・ゲーム!?



▲《写真2》自機の弾は最初から3WAYなのだ。かっこいい



▲《写真3》パワーパーツ5WAYのこの威力をご覧あれ



▲《写真4》これは，SUPER弾。動きがいいねー

★幸福とは，このハガキをつぐ美さんに読んでもらえることです。不幸とは，影さんにハガキを食べられることです。(熊本県菊池郡・おざます長尾君の友達15才)……【影：じゃ，ナニか，ワタシは黒ヤギさんとでも？】

クターはすべてPCGでテキスト80×25行モードで動いています。

こうすると横方向だけ，凝似的に4ドットで動きます。そして縦方向には普通のキャラクターと，4ドットずれたキャラクターを用意することによって，4ドットで動いているように見せています。

どうですか？

プログラムの入力方法

まずリスト1を打ち込んでください。そしてRUNして，エラーがでなければ自動的に“SHOOTIN

《リスト1》マシン語書き込み用プログラム・リスト

```
10 '  =================================================================
20 '          S H O O T I N G   G A M E      programmed by S.J
30 '  =================================================================
40 clear $C000:def int A-Z:init "CRT:,,0,0":init "CRT2:640,200,16":cls 2
50 locate 32,10:print "ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ":for A=$E000 to $F3FF step 32:read A$:C=0
60 for B=0 to 31:D=val("&h"+mid$(A$,B*2+1,2)):poke A+B,D:C=C+D:next:read A$
70 if val("&h"+A$)<>C mod 256 then print dtl;"ｷﾞｮｳ ﾆ ﾏﾁｶﾞｲ ﾊｯｹﾝ!":beep:end
80 next:PC=$DFC0:LP=$F45C:K=$EC66:locate 32,10:print "ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ"
90 for L=1 to 16:cls 2:D1=peek(K):D2=peek(K+1):D3=peek(K+2)
100 K=K+3:XX=D3 and 15:YY=D3¥16:for Y=0 to YY:for X=0 to XX step 2
110 A=peek(K):K=K+1:pset (X,Y*2+1),A and 3:pset (X+1,Y*2+1),A¥4 and 3
120 pset (X,Y*2+2),A¥16 and 3:pset (X+1,Y*2+2),A¥64 and 3:next X,Y:T=1
130 color replace (0,0)-(32,32),(1,D1¥8),(2,D1 and 7),(3,D2)
140 P!=LP+65536:poke PC,P!-int(P!/256)*256,int(P!/256):PC=PC+2:LP=LP+2
150 poke LP-2,XX+1,YY+1:for Y=0 to YY:for X=0 to XX:D=point(X,Y*2+T)+32
160 D=D+point(X,Y*2+T+1)*8:poke LP,D:LP=LP+1:next X,Y:if T then T=0:goto 140
170 next:LP=0:gosub 320:X=0:Y=1:gosub 300:gosub 310:gosub 300:gosub 320:Y=0
180 gosub 300:gosub 310:gosub 300:gosub 320:X=2:gosub 300:gosub 310:gosub 300
190 gosub 320:X=0:Y=1:gosub 300:LP=768:gosub 320:X=2:Y=2:gosub 300:gosub 320
200 X=3:Y=2:gosub 300:gosub 310:gosub 300:X=2:Y=1:for W=1 to 7:cls 2
210 A$=mid$("<3><F><B>*D**5**B**S*",W*3-2,3):symbol (0,4),A$,,,W
220 symbol (1,4),A$,,,W:gosub 300:next:B$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ."
230 A$="0123456789":cls 2:symbol (0,0),A$,2:symbol (2,0),A$,2:D=0:A=0:B=19
240 symbol (0,10),B$,2:symbol (2,10),B$,2:gosub 400:D=800:A=35:B=88:gosub 400
250 D=162:for A=0 to 13:poke $F3EC+A*8,3,2,D,D+1,D+2,D+3,D+4,D+5:D=D+6:next
260 for P=0 to 2:for A=0 to 7:for B=0 to 7:for C=0 to 7:D=-A*(C>3)-B*(C<4)
270 poke $C900+P*$800+A*64+B*8+C,sgn(D and 2^P)*255:next C,B,A,P:cls 2
280 for A=$C100 to $C107:poke A,0:next:bsave "SHOOTING.dat",$C000,$4000:end
290 ' =========================       S U B      ==============================
300 P=1:gosub 370:P=0:gosub 370:return
310 read A,B,C,D:color replace (0,0)-(31,23),(A,B),(C,D):return
320 A=peek(K):B=peek(K+1):K=K+2:XX=A and 3:YY=A and 124:U=A
330 A1=(A and 128)/128+(B and 3)*2:A2=(B and 28)/4:A3=(B and 224)/32:cls 2
340 for E=0 to 1:for B=0 to (U and 124)/4:for A=0 to U and 3
350 poke@ $20+E*2,B*80+A+320,peek(K):K=K+1:next A,B,E
360 color replace (0,0)-(31,23),(1,A1),(2,A2),(3,A3):return
370 for E=0 to 2:LL=LP:for B=0 to Y:for A=0 to X:for C=0 to 7
380 D=asc(mirror$(chr$(peek@($20+E*2,(B*8+C)*80+A+P*320))))
390 poke $C000+(E+1)*$800+LL,D:LL=LL+1:next C,A,B,E:LP=LL:return
400 C=-1:for X=A to B:C=C+1:for Y=0 to 7:S=peek@($20,Y*80+C+D)
410 poke $C000+X*8+Y,asc(mirror$(chr$(S))):next Y,X:return
420 ' =========================       D A T A      ==============================
430 data 79F387F395F3A3F3ECF3F4F3FCF304F40CF414F41CF424F42CF434F43CF444F4,91
440 data 4CF454F45DF36BF3B1F3B5F3C1F3C4F3CDF3D2F3B9F3BDF3C7F3CAF3D7F3DCF3,DE
450 data E1F3E5F3E9F3E9F33E02F3D3B43E38D3B5FB1180C23E192100CF014000EDB03D,CC
460 data 20F53E2D0100D0F5C50A875F03030A1FE60183875F160021C0DF195E23560A0B,55
470 data CB3FCB3F670A87CB3C1FCB3C1F6F3EC0B4671A473E409032C8D0131A4F13C51A,87
480 data 13FE202801772310F63AC8D04F09C10DC29EE0C1F121100009444D3DC267E011,06
490 data 00402184C23E19013800EDB00E0809EB0E1809EB3D20F03AC4D047878780874F,BE
500 data 06002104E109114E44010A00EDB03AC5D0874F8781874F2122E109118E45010C,01
510 data 00EDB0C9202006074F50232453542D2E393A232447483132202025262B2C2324,70
520 data 3B3C3D3E3F4045463B3C2324393A292A3F404B4C2526393A2B2C20200A0B4F50,9F
530 data 23245354202020202526232427283738202047484B4C41422B2C454620202100,EA
540 data 003E31F3D3E8DBEAE6102001243E32D3E8DBEA47FBE62020012578E60220012D,49
550 data 78E60820012CDBEF47E60420022EFF78E60820022E0178E601200226FF78E602,BA
560 data 20022601EB21D1D27B8786FE083805FE73300177237A8786FE283805FE813001,99
570 data 77C9062D2100D0C5E57E11D0D2011000EDB0874F2129E2095E235621E1E1E5EB,82
580 data E911D0D23AD1D2FE80301F1A87874F060021C0DF094E2346030A8787473AD2D2,83
590 data 80FE2C380590FE9038131AFE1A380BFE2128073AC3D03D32C3D03E2112E1EB01,20
600 data 1000EDB0EBC1109FC970E9A5E9CEE901EA42EA75EAA0EAE4EA0BEB50EBBBEB02,16
610 data EC6DE26DE20CE60CE60CE60CE6DEE6DEE6DEE6DEE6DEE6DEE65EE16DE26D,A9
620 data E26DE26DE26DE26DE28BE34DEC21D1D211D6D21A867723131A8677C93805FE81,2B
630 data 300177C900FF00FF00FF00FF00FF062D2100D0C5E57E11D0D2011000EDB0,18
640 data 874F21F7E2095E235621AFE2E5EBE911D0D23AD1D2FE80301F1A87874F060021,16
650 data C0DF094E2346033ACAD0B7C0CD4CE3210CD37E3DC0773AC6D0D61A4F06003AC5,AF
660 data D0FE0220020E07FE0320020E0821A6E3094E21AFE3093AC3D086FE0DD032C3D0,F0
670 data 462311E0D23AC6D01213FE1C280BFE1F28073AC1D0C60218033AC1D012133AC2,54
680 data D0C60412C511E6D2010200EDB0E52100D0CD72E3E1C110EC4E0600235E5021C3,79
690 data F209E52100D319D1732372C93E3CF3D3E8DBEAFB210DD3E601280BDBEFE630FE,70
700 data 3020033600C97E3CE60F773DC03C320CD3C90110207EFE212009EB21E0D20600,46
710 data EDB0C97806000094710EBC921D7D27EFEF62810353AD2D286FE9038073E9032D2,A4
720 data D236FFC36DE2000914000914351926O3FEF700F602F700040400F60A00000AF6,B6
730 data 0005040100F40A0405F8F4FCF200F104F208F4000406FCF300F204F3FC0D000E,C7
740 data 040D050402000800F617043A0ED3B7C0210FD37EB7280235C9ED5B14D32111D3,5B
750 data 7E35B72076342A12D37CB528092214D32100002212D32A14D37EE60F3211D347,B7
760 data 7E230F0F0F0FE60F4F3220D3FE0CD2E9E4ED5B12D37AB3EBF520081A0707E603,62
770 data 3216D30600213BE509F12011AF3217D31A0F0FE6043218D31AE6201803F1E602,AB
780 data 7E2801873223D33A18D3471AE603B03225D31AE60C3210D3EB23EB1A07E60147,08
790 data 3A17D3A8201E3E023227D33A20D3878706004F21C0DF094E2346030A8787473E,26
800 data 2C9018073EFE3227D33E8C3222D31AE64028033A16D33224D31A13D5E63F8732,CB
810 data 21D3FE403E023802ED443226D32120D311E0D2011000EDB021D0D0CD72E33A10,BA
820 data D3320FD3E12214D3C9FE0F282ED60C3216D378E6013217D378E6024F7E23E522,CC
830 data 12D35F780F0F0FE60157E1B7ED522214D3C578E6043218D3C316E4AF3211D378,45
840 data FE0F280DFE0E280E8787878732 0FD318B4320ED318AF2219D318AA0103020C0C,48
850 data 0C030140407F7F5721E0D2360CFE022002360D3AD1D22380773AC1D096F53004,E0
860 data ED44CB3F473AD2D22381773AC2D096F53002ED44CB3F4F7AB721E6D21600283F,15
870 data 3D280772233606C3F7E5360223721EE7789130072B722336021EE6F130047EED,7A
880 data 44772BF130047EED447716D2EB36FD0605C5E53421D0D0CD72E3E1C110F3C979,EA
890 data 8787B830063602237218 2C915F7887BB3807360223360118 1E805F7987BB3007,8F
900 data 36022336021810788 3B9380736012336021804722336 02F130047EED44772BF1,90
910 data 30047EED447721D0D0C372E321DFD2347E4721D0D234E601200235357 8FE08D8,BE
920 data 36213AD4D2B7C836123DC83615C8AF32FFD22100D3E55E2356EBCD4FE6EBE173,A4
930 data 237223E521FFD2343E03BEE120E7C97CB5C87E3C200D5F3AFFD2C608CDB3E621,12
940 data 0000C97EE60F8706004FEB21C6E6091A0F0F0F0FE6073C477E2366CB3C1F10FB,D7
950 data 6FEB3AFFD28747CDB3E604785ACDB3E67E231011074E0604CB111710FBE61F5F,58
960 data 3E06CDB3E67EE60F5F3AFFD2C608CDB3E623C9F3D3C87BF5F1D3C9FBC9F3D3C8,84
970 data F5F1DBC9FBC9DC1D301C9C1A1C19B41760161C15F013D012C011C410D00F11D0,3A
980 data D21A011203FE15380301150421DED2347EE603C07E0F0F0F0FE603B83802AF77,51
990 data 811221D2D2343AC2D096C60AFE0CD02B3AC1D096C604FE0AD03E21123ADED20F,30
1000 data 0F0F0FE6034F78FE03200C21EFF22202D37932C4D0181021F8F22202D3793C32,53
1010 data C5D03E9F32C9D03AC5D0B720053AC4D018133D20073AC4D0C6031809FE032004,22
1020 data 3E0618013D4F06002176E709C61A32C6D07E32C7D0C9010103020206043ACAD0,15
1030 data B7C03AC2D0C604CB3FCB3FCB3F2E00CB1DCB3FCB1DF6C0673AC1D01FB56F0604,68
1040 data 113E00237ECD79E82378FE0420011910F33AC6D0CD9BE8060C2100D0C5D5E57E,18
1050 data 23FE21CA72E856234623232323 7EFE803802ED44835F237EFE803802ED44814F,54
1060 data ED4332D3ED5330D3062021D0D0C5E57EFE0C30642343CD9BE87932C8D07B803D,56
1070 data 4F7E92833DB930507DE601280CED5B32D3433AC8D05F2318E421C3D035E1E523,A2
1080 data 23233AC7D0477E902811380F772109F32202D3E1C1E1E53621182B3600E1C17E,CF
1090 data FE0836101110F33805360E1123F3ED5300D3E1E53621180EE101100009ED5B30,D1
1100 data D3C105C2EDE7E101100009D1C105C2BCE7C906000010FD18EDFE21D8FE60D0E1,0D
1110 data 2142F32200D321C0D0361023237EC60477AF32C4D03E3032CAD0C9E5D587875F,E6
1120 data 160021C0DF195E2356EBD17E875F237E87874FE1C9E5CD48E0CD4CE3CD7DE7CD,62
1130 data 4CE3CDC2E1CDEBE3CDC7E2CD2EE6C12ACBD0112800B7ED52300321181F22CBD0,8E
1140 data 3E90F3D3BC7DD3BD7CD3BDFB21CAD07EB7280F1100031B7AB320FB3520043C02,99
1150 data 185921CDD0347EE603202D21C9D07EB7281F3D0F0F0FE61E35201621C4D07EC6,1F
1160 data 1A233600237723FE1C3E0120023E0377AF21484577233C7721D0D01110207EFE,8B
1170 data 2120187A16001957152 0F3210ED37EB728093C77FE4020033E02023AC6D0FE1C,29
1180 data 2804FE1F2007210DD37EE601770602C93AD7D2473AD5D24F21D2D2E604782802,C9
1190 data 8780867721D8D27E360123B7200879E603070707 07777EB7C83D77E60FC00104,E6
1200 data 01AFC347E5ED5BD6D221D8D27EB721D1D2201523CB2A7E82773AC2D096C606FE,43
1210 data 08D03E0132D8D2C97ECB238377C9ED5BD6D221D8D2347E21D1D2FE2038082815,B7
1220 data CB23CB221807E603C01E00CB2A7E8377237E8277C93AD5D2B7C8AF010202C340,A8
1230 data E63AD5D247E601C26DE2ED5BD6D2CB2A21D8D2347E4EE6207B21D1D22802ED44,56
1240 data 867779237A867750010A06E61F20043CC347E5FE10C07AE6043E01CA47E53CC3,2B
1250 data 47E511D1D221D9D2347E2BE60720193AC1D0471A90C604FE0830087EFE022808,21
1260 data 3418057EB72801354604 2B4ECB29131A8110FD12C921D9D2347EE603C03AD7D2,3B
1270 data 21D2D2CB2F86773AD5D23C87874721D8D2347EE603C07E90C077010404C347E5,91
1280 data 11D1D221D8D27EB7200B342B2B7ECB2FED442377237E3D20191A473AC1D090C6,45
1290 data 04FE08301234D53E02010A02CD47E5D118052B7E2B867721D6D2EB1A8677237E,C6
1300 data C60277C911D8D23AC1D021D1D296C606FE1230141AB720103C121B1AED4412AF,7E
1310 data 010406E5CD47E5E1C36DE221D8D2347EE603C021D2D23AD5D2B728057EFE2828,58
1320 data 073AD7D2867718132B11D6D21A8677FE042804FE6620041AED44123AD8D2E61F,09
1330 data 20073C01240ACD47E5AF01020AC347E5ED5BD6D221D8D2347EE601C0237EFE0C,F5
1340 data 28093421D2D27E8277182D23347E21D1D2D62030057E8377181ED6183006237E,1D
1350 data 82771814D61F30057E9377180BD617380332DAD2237E927721DBD2347EF5E601,06
1360 data 200601001ECD47E5F1E607C03C010000CD47E53E0201080EC347E501D1D2ED5B,44
1370 data D6D221D8D27EFE1428063403 0A8202C923347EE6200A2002838393027EF5E603,BD
1380 data 200D011E02CD47E5AF011E1ACD47E5F1E60FC03C01080ECD47E53E0201080EC3,34
```


★正月に太宰○へ行って，「今年も元気でいられますように」とお願いしたのに，つぎの日カゼをひいた。(福岡県糸島郡・僧呂NAG-A15才)……【編：おさい銭を渋ったな。影：ワタシは大丈夫だったがなー。】

G. dat"というファイルが作られます（以前に，同じファイル名のプログラムがあったり，ディスクの消去防止ツメを不可にしてあるとエラーがでます）。

つぎに，**リスト2**を打ち込んでRUNしてください。次回からは**リスト2**をRUNするだけですみます。㊟SAVEするのを忘れないこと。

いい忘れたけど，128kバイトRAMの方は実行する前にNew on 0と3を実行してください。

★

★　★

《リスト2》SHOOTING GAMEのメイン・プログラム・リスト

```
10 clear $C000:def int A-Z:kmode 0:bload "SHOOTING.dat":out $CF,0:call $EC52
20 init "CRT:":init "CRT2:":cls 2:symbol (36,0),"SHOOTING",4,4,10:klist 0
30 symbol (32,0),"SHOOTING",4,4,15:symbol (100,64),"GAME",4,4,10
40 symbol (96,64),"GAME",4,4,14:symbol (80,140),"Programmed by S.Jacson"
50 symbol (104,160),"Hit space key !",,,10:init "CRT:,,0":click off:play off
60 play init:on play gosub 380:play on:M=7:E$="CCECRCRCCCECRCRCDDFDRDRD"
70 F$="E8EEE8EEE8EEE8EE":G$="E8EE>E8<EEE8EE>E8<EE":H$="E8EEG+8EEE8EEG+8EE"
80 I$="E8EEA8EE":J$=F$+F$+F$+F$:K$=G$+G$+H$+H$:L$=G$+G$+I$+I$+I$+"E8EEAAG+G"
90 M$="C1C2&C8CD1D.<BG>":N$="<E.E.F.F.G.D.E2.>":O$="<E.E.F.F.G.G.>C2."
100 P$="TL80V10":Q$="G>CE4.<G>CE<G>CECR<B4FA>D4.<FA>D<FA>CDC<B4":MY=4:ST=1
110 R$="EG>C<EG>C<FA>D<FA>D<GBAGFDE2.":S$="EG>C<EG>C<FA>D<FA>D<GBAB>CDC2.<"
120 T$="G+EBEG+EF+B":U$="TL03@V95@17":play "@V105@11L8","@V99@2L8":repeat
130 until inkey$=" " or strig(1):cls 2:line (224,0)-(319,199),1,BF:play off
140 for A=0 to 50:pset (rnd(1)*223,rnd(1)*199),rnd(1)*15:next:play init
150 screen ,,1,(0,1):color 4:cgen 1,0:cls 3:color 7:cgen 1:console ,25,,56
160 cls:cgen:console ,25,,80:locate 58,1:print "===================="
170 locate 58,4:print "====================":for A=0 to 1:locate 60,12+A*4
180 print "┌              ┐":locate 60:print "|";:locate 75:print "|"
190 locate 60:print "└──────────────┘":next:cgen 1,0:locate 60,2
200 print "GH12?@?@IJ34=>/0":locate 64:print "/0#$;<+,":locate 61,7
210 print "9:+,-.IJ        ":locate 61,9:print "GHIJ#$/0+,      ":locate 62,12
220 print "=>?@EF;<#$9:":locate 62,16:print "AB?@OP+,EF";:print [6] "  "
230 locate 58,20:print "ABEF?@/0EF#$;<;<+,)*":locate 62,22:poke $D319,$BF,$EF
240 print "%&ST  GHWX56":cgen:for A=$CF00 to $CF3F:poke A,32:next
250 for A=0 to 44:poke $D000+A*16,33,8,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:next
260 poke $D300,0,0,0,0,0,0:poke $D320,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
270 poke $D30C,0,0,0,0,0,0,0,0:poke $D0C0,25,60,120,0,0,0,26,1,0,0,0
280 gosub 370:sound 7,241:play "@V99@11T160L16","@V95@12T160O3L1"
290 def usr=$E8B5:M=5:gosub 380:play on:poke $D314,peek($D319),peek($D31A)
300 ' ====================       M A I N       ===========================
310 on usr(0)+1 goto 310,330:poke $D0C4,0,0,26,1,0,0:poke $D30E,0
320 MY=MY+1:ST=ST+1:gosub 370:if ST<5 then 310 else 470
330 play off:play init:if MY then MY=MY-1:goto 250
340 roll@:symbol (76,76),"GAME OVER",,,14,,,1:key 0,"":E=1500
350 if inkey$=" " then cls 2:MY=4:goto 250 else E=E-1:if E then 350 else 20
360 ' ====================        B G M        ===========================
370 poke@ $38,634,MY*2,MY*2+1:poke@ $38,794,ST*2,ST*2+1:return
380 on M goto 390,400,390,410,420,430,440,450:play K$+L$,T$:M=6:return
390 play M$,"E1E2&E8FF1F.D<B>","G1G2&G8AA1A.GD",Q$,Q$:M=M+1:return
400 play N$,"<G.G.A.A.B.G.G2.>","C.C.D.D.D.<B.>C2.",R$,R$:M=M+1:return
410 play O$,"<G.G.A.A.B.B.>E2.","C.C.D.D.D.F.G2.R4",S$,S$:M=1:return
420 play J$+J$,"G+EBEG+E>E@V90L16EFGAB>CDEEFGAB>CDEO5L1":M=9:return
430 play K$+L$,"G+EBEG+EL8F+4F+<B>G+4G+C+A4ADA+4B4L1":M=9:return
440 play E$+"DDFDRDRD","G1G1AGFEDC<B>CEFED2":M=8:return
450 play E$+"E2","G1G1AGFE>C<BAG>C2R2<":M=7:return
460 ' ====================      E N D I N G      =========================
470 cls:for A=0 to 100:view@ (A,A)-(319-A,199-A):next:init "CRT:40,12":M=1
480 play off:play init:tone lfo 5,1,1,1,3:play on:play U$,U$,U$,P$,P$
490 for A=1 to 9:read W,C,B$:color C:for B=1 to len(B$):A$=mid$(B$,B,1)
500 A$=chr$(asc(A$)-1):for C=39-B to W step -1:locate C+B,A:print A$;" "
510 for I=0 to 2:next I,C,B,A:key 0,"":repeat:until inkey$=" ":goto 20
520 data 7,4,>>>!Dpohsbuvmbujpot!>>>,,,,6,7,Zpv!dmfbsfe!bmm!tubhf/
530 data 6,7,Zpvs!bcjmjuz!bt!b!tippujoh,6,7,hbnfs!cfdbnf!wfsz!gjof/,6,7
540 data Boe!zpv!bjn!bu!uif!usvf,6,7,tippujoh!hbnfs/,,,,14,6,Up!cf!dpoujovfe/
```

```
1390 data 47E521D8D2347EE603C021D1D211C1D006027EC60C4F1AB92805300235353423,52
1400 data 1310EF21D9D2347EF5E603200D011002CD47E5AF01101ACD47E5F1E607C03C01,55
1410 data 1C0ECD47E53E02011E0EC347E5062010FEC93E02D3B43E39D3B52100C0110040,74
1420 data 010020EDB0C91D0722981089010C002E0713A4A104010D0712D6120602150644,12
1430 data 80A20088BA0099BA11C9DA01000300160712941004001507 24FCFF20FFBD2208,87
1440 data 0A000A0532D810DD11CC000C00140714686A200808001607AA00005410000000,55
1450 data F4F5F530000033CF0333000033F333330000F3FFF33300BCF3F0C0BF30BEFFC3,B8
1460 data FFBF32BEF3F0F0BF321EAF5F9F2F120008A62A00000000008000000016076EC1E3,8D
1470 data 40505010F0210C7861465449980000585599655111000041559E1A15140000C3,A8
1480 data 465415193800C0330305040C3C3001000000000000000010A059FC0F0CC996633F0,C5
1490 data 30C4F52E51548BF531154502B5E50815453575CCAAAA33D5C55357C00906305D,62
1500 data 5C53570C070D035D5C0425540C03518501000 2D70C037D08000000C70C033D00,C5
1510 data 00000000030C0000001507CE0000002121000000000000C022B200000000000CC22,BD
1520 data BB000000000FC22FB2000008400F222F22840088C02F222FB28800B8CCBF02,6B
1530 data CFBBC820FFFFE2FFB2FFFF228BCC2EFF2BBB8C028800CF22BF02880004001111,03
1540 data 1111040000000440044000000000000040004000000380000012000101101 16077E,CC
1550 data 00004040051010004041016186946400445426A0AA804200419881FEFFA20A11,E4
1560 data 45941AAF8B8A05100011522668625101001545415144010000000000100010000,A4
1570 data 16077B000000000000000000400000400000001014100000015A43A64000194CEEA,F0
1580 data 240010418A1716000001450400000000000000011CF5080808080808 1C18181818,34
1590 data 1818183C008C3E3CBFFF3C004000008E58000000405505140050000000C0FF03,6A
1600 data B8AA1A0A002801008 02CF918081C1C041C041E3E7F180000183C3C2C3C2C7E7E,E3
1610 data FF00184EF500240000000000022000022000007B0000063008498208 0E700C0FB01,FF
1620 data 626222627A22F2E327F3C967F39C67C39C6100C100824241804201008100 0081,44
1630 data 000000000002400006600000660000E70000E70080A50184E721C4E723E6E666E6,56
1640 data E666F6E76FF7DBEFF7BDEFC7BDE302C34000000000000000000000000003FF9C4,64
1650 data 839F1DE6E4D51418755A3B183C301EF081F80EEC43805BBAB08FBE13F22FE4BC,C2
1660 data D31FA0CC1190EC8463905F70AD863290DD8906745D8B47E0B8FB2218B8E00100,9B
1670 data 0000000030A0AE0820504E0C2C70100FF5E0190EE5F04C0BDFF03E8FF6F1740,57
1680 data DEFF5730FCBB1370F45E20807A7101403264018 0A0300000400001004000 00FE,22
1690 data F40307480C1014F2030775312D29F2C010F2C00CF2D016F2E012FDC11CF3C118,50
1700 data F3C122F3C11EF3D128F3E124FD031714320623F203172F1B370FF2C010C00BF2,2D
1710 data C015C010F2C01AC015FEC01FC01AF6708048F605010838122E1C24F2C00BF4C0,58
1720 data 0EC110F6FE104044F6C03E1504043704370477C048D00CC04CE010F6FE234404,A4
1730 data 3884F8F6250004101D222E39C10AF6C064C00FC111C06AC015F6FE308054F4C1,BB
1740 data 06F633051F200437C108C00AC10CF6FED0B1F2E0ADFA8021A8FAC206FFFEF4E0,D8
1750 data 72F6C097C092F2C09CC097F6C1A1C19CF3C1A6C1A1F6FE4700060D141B222930,1F
1760 data 37E07EFAC00FC111D085FAC016C0C2C0BDF8C01DC0C9C0C4F7C024C0D0C0CBF7,23
1770 data C02BC0D7C0D2FEFAC09FD071C1A3F4C0A6E078C1AAF8C041800059F2C0478000,78
1780 data 08F2C04D80002DF2C053F2C800C0FBFAFED0E4F463040837083 7C008C00AF4C8,01
1790 data 14C80FC011C013F4C81DC018F1C81BC01DF1C827C022F1C82CC027F7FE774004,2F
1800 data 3784B7043784F7F6E00DC00FF2C012C014C03FC018C043C01CC047C020F2C853,1C
1810 data C025C850C029F4C95CC02EF6FE404050FA90204AFAC206FFFEF4D084FDC087F1,E1
1820 data C875C870F2C87AC875F4FE508044F6574C2F141E0436280C59FDC00DC891C88C,24
1830 data F2C896C891FAFED82EF8C831C8A1E025F4C838C8A8FAC1C0F2C8AEC8A9F3C8B3,2C
1840 data FAFEC879C87BE057FD5300043784B7F4C009FDFEFAC00ED85EFDF8C0E5F3C06F,EB
1850 data F4C1EBFAC8D9F8FED9A5F8C8E0C838C066C8DFF2C83FF6C842C8EEC8E9FAFE00,74
1860 data 805AF6B02094FFFEF4031714320623F203172F1B370FD8E9F8C8B7C9B9F29000,86
1870 data A7FDFDFEF4D8E2F6E932FDF8C8B3C81CF2C8B8C821F2C8BDC826F2C8C2C802F2,AA
1880 data C8C7C807F2C8CCC80CF6FED0BEFDF2C088C83FF2C842F6C845F2C848FBFEC8A9,E3
1890 data C099F6C8AEF6C8B1F8C8B4C0DEF6C8B9F6C8BCC06CC067FEF6D0F0500037 2500,EA
1900 data 04101D222E39C10A130404380438C487C482F1C017C119C011C492C48DC096C0,D5
1910 data 91FEF8C01DC09EC099C8B3C8F6C89BC0A8FDFE80404AF2808068FD80210AC0B7,9D
1920 data F6C0B3802128F8E0ABF5C0C3C0BEFAFED843FDB00094FDFDFDFDFE604048F6A0,6F
1930 data 200AFF700A7109FF100D110CFF000E000D000C000B000A0009FF200B300B210A,2A
1940 data 310A220932092308330824073407FF400A410A420A430AFF580A540A590A550A,1B
1950 data 5A0A560A5B0A570AFF600960076005FF000C000B800A8009800780068 0048003,FB
1960 data 8002FF800F800D800B8009000F000E000D000C000B000A000900080007000600,1A
1970 data 05FF800E800D800C800B800A800A8009800880078006800580048003FF030469,63
1980 data 6A6B6C6D6E6F70712020200304202020606162636465666768040372737475 76,02
1990 data 7778797A7B7C7D04037E7F808182838485868788890403 8A8B8C8D8E8F909192,8C
2000 data 93949504039697989 99A9B9C9D9E9FA0A10102000101020203010204050102 06,2E
2010 data 0701010801010901010A01010B03010C0D0E03010F101103011213140301 1516,00
2020 data 17010218190102 1A1B01012000000000000000000000000000000000000000000,A5
2030 data 5,1,7,5,5,1,7,5,6,4,7,7,6,3,7,4
```

★　★　★

MZ-2500

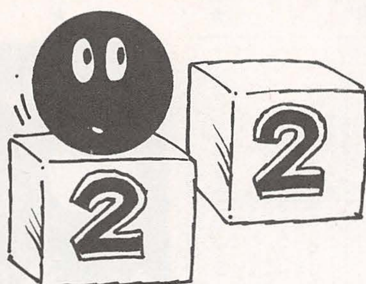
★僕の母は，「さあニューヨークへ行こう」と言って，フロにつれていく。（山口市・増本好弘15才）……【つぐ美：おフロぎらいの子を思う，親のやさしさなのよ。影：さすが一児の母！と呼べる日はいつなのか。】

PASOPIA7用

ボールを移動させるパズルゲーム

TWIN PIECE

峠 恒司



はじめに

パズルゲームです。ボールを一定の場所に移動させます。その移動のしかたが少し変わっています。

ルール

●黄色のコマがあなたです。赤いボールや数字コマを動かすことができる。

●同じ数字のかかれたコマが二つあり，一方を動かすともう一つもある決まりに従って動く。

●数字コマを動かしたとき，もう一つのコマの動く方向にボールがあるとそのボールも一緒に動く(第1図)。

●赤いボールはその下に何か他のものがないと，下に落ちる。

●白い四角の位置に赤いボールをすべて移動させると面クリア。

●面パターンは20あり，数字コマの動きかたは4とおりある。20面クリアすると動きかたが変わる。

ステージ

1-1～1-20…黄色のコマで動かした方向と同じ方向に動く。

2-1～2-20…黄色のコマで動かした方向と縦方向が逆に動く。

3-1～3-20…黄色のコマで動かした方向と横方向が逆に動く。

4-1～4-20…黄色のコマで動かした方向と縦・横方向とも逆に動く。

5-1～ …ランダムに変わる。また，数字が消える。

キー操作

●黄色のコマは，2(下)4(左)6(右) 8(上)キーで動かす。

●自滅はMキーを押す。ミスが1回増える。ミスは4回まで。

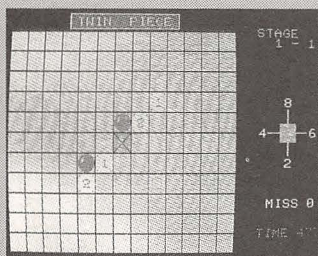
●Cキーを押すとつぎの面にいける。

●ゲーム・オーバー後のリプレイはリターン・キーを押す。

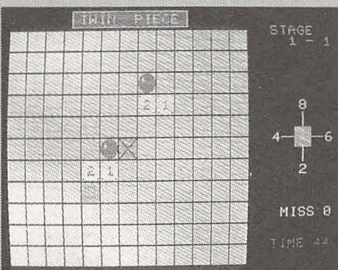
その他

●リストの40行のSとS1の値を変えると好きな面からできる(1≦S≦20, S1≧1)。

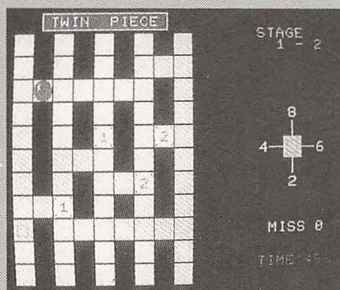
●1-1から1-20までは必ずできます。それ以降はもしかして，できない面があるかもしれない。



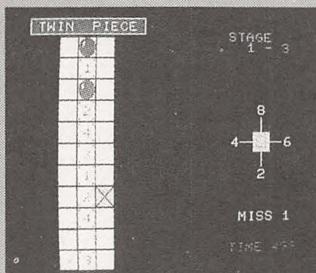
▲《写真1》黄色のコマを操作して，ボールを白い四角に移動させる



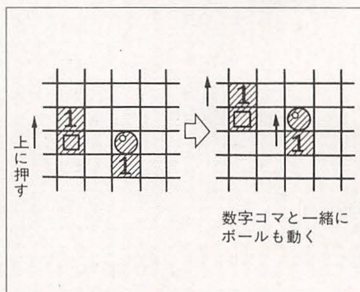
▼《写真2》数字コマをうまく動かすのがコツ。いけそうだね



▲《写真3》ステージ1-2。アミダくじみたいな面だこと



▼《写真4》ステージ1-3。ちょっとむずかしいぞ。先はまだまだ



《第1図》数字コマ同志の特徴

★お年玉をたくさんもらったのはいいが，ほしいゲームソフトがたくさんありすぎて，お金がたらない。(岡山県吉備郡・FAM16才)……【編：そんなときは，ベーマガにプログラムを投稿して採用を目指す。これ一番。】

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/77
20 DIM A(14,12),B(14,12),X(29),Y(29),K1(100)
30 FOR M=0 TO 14:FOR N=0 TO 12:A(M,N)=14:NEXT:NEXT
40 COLOR=(1,5):COLOR=(5,1):S=1:S1=1
50 'ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
60 CLS:LINE(75,5)-(175,17),6,B:LINE(76,6)-(174,16),2,BF
70 COLOR 6:LOCATE 10,1:PRINT"TWIN  PIECE"
80 COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT "8":LOCATE 34,15:PRINT "2"
90 LOCATE 31,12:PRINT "4     6"
100 LINE(257,99)-(294,99),3:LINE(276,81)-(276,117),3
110 KX=269:KY=92:LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),3,BF
120 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2:PAINT(KX+7,KY+7),2,2
130 PSET(KX+4,KY+3),7:PSET(KX+3,KY+4),7
140 PSET(KX+4,KY+5),7:PSET(KX+3,KY+6),7
150 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K1
160 K=11:GOSUB 1050
170 'ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞﾒﾝ
180 IF S>20 THEN S=1:S1=S1+1
190 ON S1 GOTO 220,230,240,250
200 R1=INT(RND(7)*3)-1:R2=INT(RND(7)*3)-1:IF R1=0 OR R2=0 THEN 200
210 DEF FNC(X1)=X1*R1:DEF FND(Y1)=Y1*R2:GOTO 260
220 DEF FNC(X1)=X1:DEF FND(Y1)=Y1:GOTO 260
230 DEF FNC(X1)=X1:DEF FND(Y1)=-Y1:GOTO 260
240 DEF FNC(X1)=-X1:DEF FND(Y1)=Y1:GOTO 260
250 DEF FNC(X1)=-X1:DEF FND(Y1)=-Y1
260 FOR M=1 TO 13:FOR N=1 TO 11:A(M,N)=14:B(M,N)=0:NEXT:NEXT
270 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE":LOCATE 32,3:PRINT S1;"-";S
280 COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS";MS
290 RESTORE 1130:IF S=1 THEN 310
300 FOR N=1 TO 11*S-11:READ K$:NEXT
310 G=0:LINE(21,20)-(227,194),0,BF
320 FOR N=1 TO 11:READ K$
330 FOR M=1 TO 13:K1$=MID$(K$,M,1)
340 IF ASC(K1$)<65 THEN K=VAL(K1$):GOTO 400
350 K=ASC(K1$)-55
360 IF K=15 THEN 420
370 IF K=11 THEN X=M:Y=N:GOTO 410
380 IF K=12 THEN G=G+1:BX(G)=M:BY(G)=N:GOTO 410
390 IF K=13 THEN B(M,N)=1:K=0
400 X(K)=M:Y(K)=N
410 GOSUB 1000
420 NEXT:NEXT
430 IF INKEY$<>"" THEN 430
440 PLAY "O4L24GEGL8E":TI=TIME+500
450 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
460 F=0:IF A(X,Y-1)=12 THEN F=1
470 TM=TI-TIME:COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING"TIME ###";TM:IF TM<1 THEN 910
480 C$=INKEY$:IF C$="M" THEN 940
490 IF C$="C" THEN 890
500 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
510 IF X1+Y1=0 THEN 470
520 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=M1+X1:N2=N1+Y1
530 K1=A(M1,N1):IF K1=0 THEN GOSUB 700:IF F=1 THEN 770 ELSE 460
540 IF K1=14 THEN 470
550 IF A(M2,N2)<>0 THEN 470
560 IF K1<>12 THEN 580
570 GOSUB 740:GOSUB 680:GOSUB 700:BX(J)=M2:BY(J)=N2:GOTO 770
580 GOSUB 680:GOSUB 700
590 '
600 IF K1>20 THEN K2=K1-20 ELSE K2=K1+20
610 X2=FNC(X1):Y2=FND(Y1)
620 M1=X(K2)+X2:N1=Y(K2)+Y2:M2=M1+X2:N2=N1+Y2
630 K3=A(M1,N1):IF K3=0 THEN GOSUB 720:GOTO 770
640 IF K3<>12 THEN 770
650 IF A(M2,N2)<>0 THEN 770
660 GOSUB 740:K1=12:GOSUB 680:GOSUB 720:BX(J)=M2:BY(J)=N2:GOTO 770
670 '
680 M=M1:N=N1:K=0:GOSUB 1000
690 M=M2:N=N2:K=K1:GOSUB 1000:X(K)=M:Y(K)=N:RETURN
700 M=X:N=Y:K=0:GOSUB 1000
710 M=M1:N=N1:K=11:GOSUB 1000:X=M:Y=N:RETURN
720 M=X(K2):N=Y(K2):K=0:GOSUB 1000
730 M=X(K2)+X2:N=Y(K2)+Y2:K=K2:GOSUB 1000:X(K2)=M:Y(K2)=N:RETURN
740 J=0
750 J=J+1:IF BX(J)=M1 AND BY(J)=N1 THEN RETURN ELSE 750
760 'ﾎﾞｰﾙｶﾞ ｵﾁﾙｶ?
770 FOR J=1 TO G:T(J)=0:NEXT
780 FOR J=1 TO G:IF T(J)=1 OR A(BX(J),BY(J)+1)<>0 THEN 840
790 BX=BX(J):BY=BY(J)
800 BY=BY+1:IF A(BX,BY)=0 THEN 800
810 IF BY+1=BY(J) THEN 840
820 PLAY"O3L24CO1C":M=BX:N=BY(J):K=0:GOSUB 1000
830 M=BX:N=BY-1:K=12:GOSUB 1000:BY(J)=N:T(J)=1:GOTO 780
840 NEXT
850 'ｶﾝｾｲｶ?
860 FOR J=1 TO G:IF B(BX(J),BY(J))<>1 THEN 460
870 NEXT
```


★「シンプル・イズ・ベスト」と言って食べる，日の丸弁当はとてもむなしい。（神奈川県横浜市・リリーの染物屋13才）……【影：悪かったね。でもね，日の丸弁当にラーメン，これがまた最高なんだなー。おーっ。】

```
880 'ﾒﾝｸﾘｱ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ｼｮﾘ
890 S=S+1:PLAY"O4T120L8CP16CP16CO3L16GABO4L8CP24L10EP10EL4G","O3T120L8EP16EP16EO
3L16CDEL8EP24L10GP10GO4L4C"
900 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 180
910 PLAY "O5L32CP32CP32CP32CP32C"
920 GOSUB 980:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
930 FOR I=0 TO 3000:NEXT
940 MS=MS+1:IF MS<4 THEN PLAY "O2L4C":GOTO 260
950 PLAY"O2T120L24CO1BP8AGP8FEDP8L2C"
960 GOSUB 980:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER"
970 MS=0:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 970 ELSE 180
980 LINE(81,101)-(166,113),6,B:LINE(82,102)-(165,112),2,BF:RETURN
990 'ｺﾏｦ ｶｸ
1000 KX=16*M+5:KY=16*N+4:A(M,N)=K
1010 IF K<>0 THEN 1050
1020 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),3,BF
1030 IF B(M,N)=0 THEN RETURN
1040 LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
1050 IF K=11 THEN LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),6,BF:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),4
,B:RETURN
1060 IF K=12 THEN PUT@(KX,KY),K1,PSET:RETURN
1070 IF K=14 THEN LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),5,BF:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(
KX,KY+14),0:RETURN
1080 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),1,BF:IF S1>4 THEN 1100
1090 COLOR 2:KM$=STR$(K MOD 20):LOCATE 2*M+1,2*N+1:PRINT RIGHT$(KM$,1)
1100 PSET(KX+1,KY+1),0:PSET(KX+13,KY+1),0
1110 PSET(KX+1,KY+13),0:PSET(KX+13,KY+13),0:RETURN
1120 'ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ
1130 DATA 0000000000000,0000000000000,00000000D0000,0000000010000,000000C200000,
00000DE000000,0000CL0000000,0000M000B0000,0000000000000,0000000000000,0000000000
000
1140 DATA FF0F0F0F0F0FF,FF0F0F0F000FF,FF0C00000F0FF,FF0F0F0F0F0FF,FF0F0F1F020FF,
FF0F000F0F0FF,FF0F0F00MF0FF,FF00LF0F0F0FF,FFBF0000000FF,FF0F0F0F0FDFF,FF0F0F0F0F
0FF
1150 DATA FFFFF0C0FFFFF,FFFFF010FFFFF,FFFFF0C0FFFFF,FFFFF020FFFFF,FFFFF040FFFFF,
FFFFF0N0FFFFF,FFFFF0L0FFFFF,FFFFF0MEFFFFF,FFFFF0O0FFFFF,FFFFFBDDFFFFF,FFFFF030FF
FFF
1160 DATA 0000000000000,0000000000000,0000C000D0000,0000200010000,0000000000000,
000000B000000,0000C000D0000,0000L000M0000,0000000000000,0000000000000,0000000000
000
1170 DATA 000000F000000,000000F000D00,000000F000000,000000F000400,010200F000000,
00B000F030000,0N0O00F000000,000000F0C0M00,000000F0L0000,000000F000000,000000F000
000
1180 DATA F00000000000F,F00000C00000F,F00000E00000F,F000D0E0C000F,F000EEEEE000F,
F00000ED0000F,F00000E00000F,F001L0E02M00F,F00000E00000F,F00000B00000F,F0000000000
00F
1190 DATA 0000000000000,00000D0D00000,0000000000000,00000C0C00000,0000012L00000,
000004B300000,00000MNO00000,0000000000000,0000000000000,0000000000000,0000000000
000
1200 DATA 00000F00F0000,00000F00F00F0,00000F00F00F0,00B00F00F00F0,00000F00C20F0,
01030FL0F00F0,00000F00F00F0,00000F00F00F0,00M00F00F00F0,00000F00N00F0,00000F0000
0FD
1210 DATA 0000000000000,0000000000000,0000000000000,0000100030000,0000C0D0C0000,
000020D0N0000,000000D000000,000040D0M0000,0000C0B0C0000,0000L000O0000,0000000000
000
1220 DATA 00000001C2000,00000000F0000,000F0000FFF00,000F0000FD000,000F0C0FFFFF0,
0F0F0F000M000,0FDFBF0FFFFF0,0FFFFF00F0000,00000000FFF00,000L0000F0000,0000000000
000
1230 DATA FFF0000000FFF,FFF0000000FFF,FFF0002000FFF,FFF000BD00FFF,FFF000CD00FFF,
FFF001CM00FFF,FFF00DC000FFF,FFF00DC000FFF,FFF000L000FFF,FFF0000000FFF,FFF0000000
FFF
1240 DATA FFFFFFFFFFFFF,FFF0CCCCC0FFF,FFF0123450FFF,FFF0DDDDD0FFF,FFFFFFFFFFFFF,
FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,FFF0000000FFF,FFF0PLNMOBFFF,FFF0000000FFF,FFFFFFFFFF
FFF
1250 DATA FF000000FFFFF,FF0C0C00FFFFF,FF010300FFFFF,FF000000FFFFF,FF000000FFFFF,
FFFFFF2FFFFFF,FFFFF00000DFF,FFFFF00N0B0FF,FFFFF0M0D00FF,FFFFF000L00FF,FFFFF00000
0FF
1260 DATA FF0000E0000FF,FF000DE0000FF,FF0000C0000FF,FF00B0E0200FF,FF0000E0000FF,
FF0010E0L00FF,FF0000E0000FF,FF00M0E0E00FF,FF0000C0000FF,FF0000ED000FF,FF0000E000
0FF
1270 DATA F00000F00000F,F00000F00D00F,F00000F00E00F,F00000F00D00F,F00000F00E00F,
F01020F00000F,F00000F0LEM0F,F00000F00C00F,F00B00F00E00F,F00000F00C00F,F00000F00E
00F
1280 DATA 0000000000000,000000D000000,0000000000000,000000D000000,000CC000CC000,
EE1342BLMONEE,0000000000000,000000D000000,0000000000000,000000D000000,0000000000
000
1290 DATA FFFF00D00FFFF,FFF0000000FFF,FF000302000FF,F00000100000F,D00000C000000,
00000CLC00000,00000M0N0000D,F00000000000F,FF0000B0000FF,FFF0000000FFF,FFFF00000F
FFF
1300 DATA 0000000000000,008000000E000,00D600004D000,00001SQ300000,00007CC500000,
0000NCC200000,0000OLPR00000,00DM0000ED000,00E000000B000,0000000000000,0000000000
000
1310 DATA FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,F0000C030000F,F0F0FF0FF0F0F,F0F0FF0FF0F0F,
F0020CD01N00F,F0F0FF0FF0F0F,FDF0FFLFF0F0F,F0B000000M00F,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFF
FFF
1320 DATA 0000FFFFFFFFF,00C00FFFFFFFF,F01200FFFFFFF,FF00000FFFFFF,FFF030N0FFFFF,
FFFF00000FFFF,FFFFF00L00FFF,FFFFFF00M00FF,FFFFFFF00B00F,FFFFFFFF00000,FFFFFFFFF0
0D0
```


★お待たせしました。つぐ美さんのファンクラブ「スイート・ストロベリー・クラブ」ができました。入会希望の方はＯＦまで。(滋賀県大津市・デーモン・コブタ18才)……【つぐ美：わー，うれしいな。よろしく。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ1)用



デカキャラが動く格闘ゲーム

ケ・ン・カ

佐久間健一

内　容

格闘技ゲームですから相手を倒すことが，ゲームの目的です。

遊びかた

操作方法はカーソル・キーの左右で自分を左右に動かし，上でローキック，下でハイキック，スペース・キーでパンチができます。それらの技を使って相手のLIFEを0以下にすれば面クリアに，自分のLIFEが0以下になれば，ゲーム・オーバーです。

それから，DEFENCEは，防御力を表します。自分のDEFENCEは，乱数で決まりますので，ときには不利な状況にもちこまれます。

プログラムの入力方法

マシン語を使っているのでセーブは忘れずに，**リスト1**，**リスト2**の順で入力します。

ロード方法は，**リスト1**をロードしてRUNすると自動的に**リスト2**をロードします(テープのみ)。終わったらRUNしてはじまります。

最後に

メモリがギリギリですので，プログラムを付け足さないようにしてください。改造は変数表（**第1表**）を参考にしてください。

今度のプログラムは，スピードを重視しましたので，敵の攻撃にぎこちなさがあります。できる限りのことはしたつもりなのですが………。

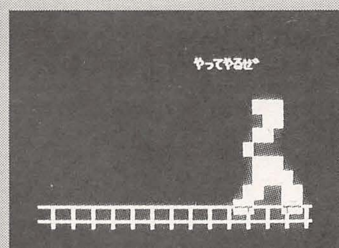
最後に一言，PC-6001はBASICを憶えるのに最適です。これにマシン語モニタが付いていれば，言うことなし！

●参考

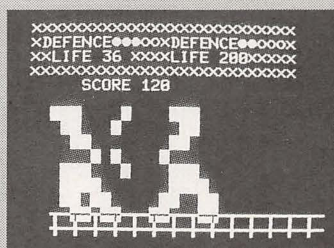
世界最恐の女(88年3月号X1)
格闘技(85年7月号PC-8001)

《第1表》変数表

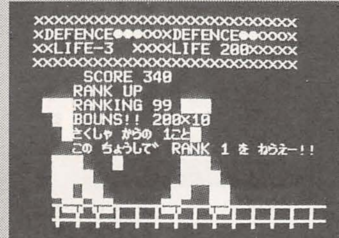
X	自分のX座標
TX	相手のX座標
LI	自分のLIFE
TL	相手のLIFE
LM	自分の最高LIFE
TM	相手の最高LIFE
T1	攻撃の見わけ
P1	ダメージを受けたときの移動量
P2	基本的なダメージ
P3	ダメージ
E	自分の技
WZ	相手の技
DF	自分の防御力
TD	相手の防御力
PL$( )	音
MA$( )	メッセージ
PA$( )	相手のパターン
I	FOR～NEXT用



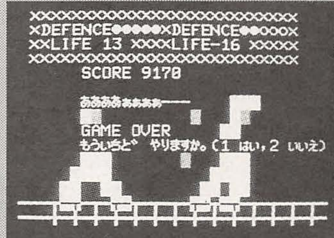
◀《写真1》「やってやるぜ」と気合いを入れてゲーム・スタート



▶《写真2》ハイキックが敵のアゴにヒット!!この調子でやっつけろ!!



◀《写真3》敵を倒してランクアップ!!作者からの一言がいい



▶《写真4》油断しているすきにやられてしまった。もう一度トライだ!!

★広島のMSXイベントでT&Eソフトの吉川さんに会った。……似てると言われた。(広島県安芸郡・**片桐英明**18才)…【影：それじゃ！天上天下唯我独尊バトル投稿マン片桐となって，ベーマガにどしどし投稿してネ！】

《リスト1》ケ・ン・カのマシン語データ・プログラム・リスト

```
20 PRINT"きかいご DATA を かきこみ ます。"
30 FOR I=&HD700 TO &HD7EF:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
40 D=D+VAL("&h"+A$)
50 IF I=&HD790 THEN GOSUB 90
60 NEXT
70 IF D<>23781 THEN PRINT "Error in 200-490":END
80 GOTO 110
90 IF D<>14282 THEN PRINT "Error in 500-810":END
100 RETURN
110 D=0:PRINT"グラフィク DATA を かきこみます。"
120 FOR I=&HD900 TO &HD9FF:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
130 D=D+VAL("&h"+A$)
150 NEXT
160 IF D<>11063 THEN PRINT"Error in ()-()":END
170 PRINT"スクロール DATA を かきこみます。"
180 GOSUB 820
190 CLOAD
200 DATADD,21,E0,DB,21,00,D8,0E
210 DATA20,06,FF,71,23,10,FC,DD
220 DATA4E,00,21,00,D8,06,00,09
230 DATAFD,21,F0,D8,1E,10,DD,46
240 DATA01,16,00,FD,19,10,FC,FD
250 DATAE5,D1,00,00,00,00,00,0E
260 DATA08,06,02,1A,DD,77,04,3E
270 DATA03,DD,A6,04,C6,20,77,23
280 DATADD,7E,04,CB,0F,CB,0F,DD
290 DATA77,05,3E,03,DD,A6,05,C6
300 DATA20,77,23,DD,7E,05,CB,0F
310 DATACB,0F,DD,77,06,3E,03,DD
320 DATAA6,06,C6,20,77,23,DD,7E
330 DATA06,CB,0F,CB,0F,DD,77,07
340 DATA3E,03,DD,A6,07,C6,20,77
350 DATA23,13,10,B7,06,18,23,10
360 DATAFD,0D,C2,31,D7,11,C0,C0
370 DATA21,00,D8,01,FF,00,ED,B0
380 DATAC9,CD,61,10,3A,CA,FE,4F
390 DATAEE,A0,16,06,28,29,79,E6
400 DATA04,16,03,20,47,79,E6,08
410 DATA16,04,20,3C,79,E6,20,16
420 DATA01,20,14,79,E6,10,16,02
430 DATA20,20,79,E6,80,16,05,20
440 DATA06,16,00,DD,72,0D,C9,DD
450 DATA72,0D,3E,05,BA,C8,DD,7E
460 DATA0B,DD,56,0C,BA,D8,DD,35
470 DATA0B,C9,DD,72,0D,DD,7E,0B
480 DATA16,16,BA,D0,DD,34,0B,C9
490 DATADD,72,0D,C9,DD,72,0D,C9
500 DATA40,05,00,07,40,09,B0,0A
510 DATA40,05,40,15,50,50,14,50
520 DATA03,54,0C,34,00,25,0C,2A
530 DATA03,15,40,15,50,14,14,05
540 DATA00,15,00,1C,00,25,50,2B
550 DATA50,15,50,14,00,50,00,50
560 DATA00,15,00,1C,05,25,55,2B
570 DATA50,15,00,14,00,50,00,50
580 DATA01,15,05,1C,14,25,50,2B
590 DATA40,15,00,14,00,50,00,50
600 DATA00,15,00,1C,00,25,40,2B
610 DATA50,15,14,14,05,50,00,50
620 DATA40,05,00,07,70,09,C0,0A
630 DATA40,05,50,05,14,14,14,50
640 DATA40,05,00,07,6B,09,C0,0A
650 DATA40,05,50,05,14,14,14,50
660 DATA50,01,D0,00,60,01,A0,0E
670 DATA50,01,54,01,05,05,05,14
680 DATA15,C0,1C,30,58,00,A8,33
690 DATA54,C0,54,01,14,05,50,14
700 DATA54,00,34,00,58,00,E8,05
710 DATA54,05,14,05,05,00,05,00
720 DATA54,00,34,00,58,50,E8,55
730 DATA54,05,14,00,05,00,05,00
740 DATA54,40,34,50,58,14,E8,05
750 DATA54,01,14,00,05,00,05,00
760 DATA54,00,34,00,58,00,E8,01
770 DATA54,05,14,14,05,50,05,00
780 DATA50,01,D0,00,60,0D,A0,03
790 DATA50,01,50,05,14,14,05,14
800 DATA50,01,D0,00,60,E9,A0,03
810 DATA50,01,50,05,14,14,05,14
820 RESTORE860:D=0:FOR I=&HDB00 TO &HDB2D:READA$:A=VAL("&H"+A$)
830 D=D+A:POKE I,A:NEXT
840 IF D<>5142 THEN PRINT"Error in 850-910":END
850 PRINT"おまたせしました。":RETURN
860 DATADD,46,0E,05,20,14,21,BD
870 DATAC3,11,BE,C3,01,1E,00,ED
880 DATAB8,2E,DD,1E,DE,0E,1E,ED
890 DATAB8,C9,21,A1,C3,11,A0,C3
900 DATA01,1E,00,ED,B0,2E,C1,1E
910 DATAC0,0E,1E,ED,B0,C9
1000 FOR I=&HDB00 TO &HDB2F:PRINT PEEK(I);:NEXT
2190 RETURN
```

《リスト2》ケ・ン・カのメイン・プログラム・リスト

```
10 SCREEN1,1,1:CLS:CONSOLE0,16,0,0
20 GOSUB 1000
30 GOSUB 380:IF WZ<>0 THEN T1=1:ON WZ GOSUB 230,330,280,510
40 FOR RI=0 TO 2+LI/100
50 WZ=0:POKE A1+11,X:POKE A1+12,TX+7
60 EXEC&HD791:EXEC&HD791:X=PEEK(A1+11):E=PEEK(A1+13)
70 IF E>2 THEN T1=2:ON E-2 GOSUB 330,280,230,230
80 POKEA1,X:POKEA1+1,1:EXEC AD
90 POKEA1,TX:POKEA1+1,9:EXECAD+15
100 LI=LI-DF/50*(LI<200):LOCATE19,2:PRINTINT(LI)
110 NEXT
120 GOTO 30
130 LOCATE X-11,6:PRINT"ああああ****---":FOR I=0 TO 300
131 C$="t152o5g8e8o4b8o5b8g8e8d8b8g8o6c8o5a8e8o6e8c8"
132 D$="o5a8o6a8e8c8o5b-8g8o6e-8o5a8o6f8e8g8f8b-8o7c8"
140 NEXT:PLAY"s8m10000":PLAY C$:PLAY D$
150 LOCATE 6,8:PRINT"GAME OVER":EXEC&H1058
160 LOCATE 6.9:PRINT"もういちど やりますか。(1 はい.2 いいえ)"
```


★おれは，ＯＦコーナーの地上げ屋だ！やい影さん！そろそろここからでていってもらおうか！（長崎市・渕上幹生15才）……【影：月末にはなんとか払いますからそれだけは…。あれっ？大家さんじゃなかったの？】

```
170 I$=INKEY$:ØN-(I$="1")-(I$="2")*2 GØTØ 190,210
180 GØTØ 170
190 TM=50:SC=0:X=22:TX=0:R=1:ÐF=1:TÐ=ÐF(R):LI=LM:TL=TM:R1=R
200 GØSUB 1090:GØTØ 30
210 TM=50:X=22:TX=0:R=1:ÐF=1:TÐ=ÐF(R):LI=LM:TL=TM:SC=0:R1=R
220 CLS:GØSUB 1050:GØTØ 30
230 PØKEA1,X*-(T1=2)+TX*-(T1=1)
240 PØKEA1+1,7*-(T1=2)+15*-(T1=1):EXEC AÐ+15
250 PØKEA1+1,8*-(T1=2)+16*-(T1=1):EXEC AÐ+15
260 IF ABS(TX-X)<9 THEN P1=1+TÐ*-(T1=1):P2=2:GØSUB 560
270 RETURN
280 PØKEA1,X*-(T1=2)+TX*-(T1=1)
290 PØKEA1+1,14*-(T1=2)+6*-(T1=1):EXEC AÐ+15
300 PØKEA1+1,5*-(T1=2)+13*-(T1=1):EXEC AÐ+15
310 IF ABS(TX-X)<7 THEN P1=6:P2=30:GØSUB 560
320 RETURN
330 PØKEA1,X*-(T1=2)+TX*-(T1=1)
340 PØKE A1+1,3*-(T1=2)+11*-(T1=1):EXECAÐ+15
350 PØKE A1+1,4*-(T1=2)+12*-(T1=1):EXECAÐ+15
360 IF ABS(TX-X)<8 THEN P1=4:P2=15:GØSUB 560
370 RETURN
380 TZ=ASC(MIÐ$(PA$(PT),EN+1,1))-48:EN=EN+1
390 IF EN>15 THEN EN=0:PT=INT(RNÐ(1)*R)+1
400 ØN TZ GØSUB 410,420,450:GØTØ 430
410 TX=TX+2*(TX>2):RETURN
420 TX=TX-2*(TX<X-8):RETURN
430 CØ=(-(TX>X-8)-(TX>X-9)-(TX>X-9-TÐ))*SGN(INT(RNÐ(1)*3))
435 ØN CØ GØTØ 480,470,460
440 IF P1>5 THEN 490
450 RETURN
460 IF RNÐ(1)*10+LI/99<R THEN WZ=3:TX=TX-(TX<X-6):RETURN
470 IF RNÐ(1)*10+LI/99<R THEN WZ=2:TX=TX-(TX<X-6):RETURN
480 WZ=SGN(INT(RNÐ(1)*R)):TX=TX-(TX+8<X)*SGN(WZ)*TÐ:RETURN
490 P1=0:IF RNÐ(1)*10<R THEN WZ=4:RETURN
500 RETURN
510 PØKE&HÐBEE,1
512 IF X<21 THEN EXEC&HÐB00:FØRI=0TØ90:NEXT:EXEC&HÐB00
515 LØCATE3,13:PRINT"┬─":LØCATE3,14:PRINT"┼─"
520 PØKE A1,TX:PØKEA1+1,9:EXEC AÐ
525 PØKE A1,X:PØKEA1+1,1:EXEC AÐ+15
530 X=X-(X<22)*3:TX=TX+(TX>2)*3
540 IF X>21 AND TX<3 THEN PØKEA1+11,X:RETURN
550 GØTØ 510
560 FØR RU=0TØP1:PØKEA1,-(T1=1)*X-(T1=2)*TX
570 PØKEA1+1,-(T1=1)*2-(T1=2)*10:EXEC AÐ:PLAY"t255o5"+PL$(RU)
575 IF TX<3 AND T1=2 THEN PØKEA1+14,1:GØSUB 770
580 PØKEA1,-(T1=2)*X-(T1=1)*TX:PØKEA1+1,-(T1=2)*1-(T1=1)*9
585 IF X>21 AND T1=1 THEN PØKEA1+14,0:GØSUB 790
590 EXEC AÐ+15:X=X+(T1=1)*(X<22):TX=TX-(T1=2)*(TX>2):NEXT
600 P3=P2*5/(X-TX):SH=0:ØN T1 GØTØ 610,630
610 PØKE A1+11,X:LI=LI-P3/(ÐF/2)*2:GØSUB 1150:IF LI<0 THEN SH=1
620 ØN SH+1 GØTØ 650,130
630 TL=TL-P3/(TÐ/2):SC=SC+E*10:GØSUB 1150:IF TL<0 THEN SH=2
640 ØN SH+1 GØTØ 650,,660
650 RETURN
660 LØCATE5,5:PRINT"RANK UP":FØR I=0 TØ1000:NEXT
670 LØCATE5,6:PRINT"RANKING";100-R1:FØR I=0 TØ 700:NEXT
680 LØCATE5,7:PRINT"BØUNS!!     X10"
690 FØRI=0 TØ LI:LØCATE12,7:PRINT I:PLAY"t255s3m1000o5e32":NEXT
700 SC=SC+INT(LI)*10
710 IF R>6 THEN R=0:TM=TM+50
720 LØCATE5,8:PRINT"さくしゃ からの 1こと"
730 LØCATE 5,9:PRINT MA$(LI/30)
740 FØR I=0 TØ 999:NEXT
750 R1=R1+1:R=R+1:LI=LM:TL=TM:TÐ=ÐF(R):AÐ=&HÐ700:A1=&HÐBE0
760 X=22:TX=0:GØSUB1090:GØTØ 30
770 LØCATE1,13:PRINT"┬─":LØCATE1,14:PRINT"┼─":P2=P2+4
780 X=X-(X<22):PØKEA1+11,X:EXEC&HÐB00:EXEC&HÐB00:RETURN
790 LØCATE28,13:PRINT"─┬":LØCATE28,14:PRINT"─┼":P2=P2+4
800 TX=TX+(TX>2):EXEC&HÐB00:EXEC&HÐB00:RETURN
810 A$="t150o5r4g8b8o6f8e4d4e8d8o5b8g2g8r8g8g2e4g2.r4"
820 B$="t150o5g8r16g8g8g8g8r8g8g8g8g8r1d8r8e8e2c4d2r4"
830 PLAY "s8m10000","s8m10000":PLAY A$,B$:RETURN
1000 X=22:TX=0:A1=&HÐBE0:AÐ=&HÐ700:R=1:LM=200:LI=LM:SC=0:R1=R
1010 PT=1:TM=50:ÐF=1:P1=9:WZ=0:ÐIM ÐF(7),PA$(7),MA$(7),PL$(7)
1020 RESTØRE 1380:FØR I=1TØ7:READ ÐF(I),PA$(I):NEXT
1030 TÐ=ÐF(R):E$="●●●●●ooooo":E1$="●●●●●ooooo"
1040 RESTØRE 1500:FØR I=0 TØ 6:READ MA$(I),PL$(I):NEXT
1050 LØCATE3,3:PRINT"KE・N・KA"
1060 PØKE A1,1:PØKEA1+1,1:EXECAÐ:RESTØRE 1420
1070 FØRI=6TØ13:FØRK=1TØ010:NEXT:READ A$:LØCATE12,I:PRINTA$:NEXT
1080 LØCATE 3,14:PRINT"PUSH SPACE KEY":IF STRIG(0)=0 THEN 1080
1090 CLS:FØR I=0 TØ 21:PØKE A1,I:PØKEA1+1,9:EXEC AÐ:NEXT
1100 FØR I=1TØ14:LØCATEI*2,13:PRINT"─┬":LØCATEI*2,14:PRINT"─┼"
1110 NEXT:PØKE A1,21:PØKEA1+1,1:EXEC AÐ:GØSUB810
1120 LØCATE18,3:PRINT"やってやるぜ":FØR I=0 TØ 200:NEXT:TL=TM
1130 LØCATE18,3:PRINT"      ":ÐF=INT(RNÐ(1)*5)+1
1140 FØR I=0 TØ 3:FØR I1=1 TØ 27:LØCATE I1,I:PRINT"X":NEXT:NEXT
1150 LØCATE 2,1:PRINT"ÐEFENCE";MIÐ$(E$,6-ÐF(R),5)
1160 LØCATE 15,1:PRINT"ÐEFENCE";MIÐ$(E$,6-ÐF,5)
1170 LØCATE 8,2:PRINT"   ":LØCATE 20,2:PRINT"   "
1180 LØCATE 3,2:PRINT"LIFE";INT(TL)
1190 LØCATE 15,2:PRINT"LIFE";INT(LI)
1200 LØCATE11,4:PRINTSPC(9):LØCATE 6,4:PRINT"SCØRE";SC:RETURN
1219 REM ØPENNIG
1229 REM ØPENNIG
1380 ÐATA 3,2222222222222222,2,1231231231231231
1390 ÐATA 4,3213213213213213,1,2132132132132132
1400 ÐATA 5,2231223122311122,1,2232132123212331
1410 ÐATA 5,3232123121212122
1420 ÐATAケ┬┌─ケケ┌──ケケケケケケケケケケ
1430 ÐATAケ├┴┐ケケ├──ケケケケケケケケケケ
1440 ÐATAケ┴ └─ケ└──ケケケケケケケ ┌┐ケケケ
1450 ÐATAンンンン┌┐┬ンンンンンンン┌┘└┐ンン
1460 ÐATAンンンン│└┤ンンンンンン┌┘  └┐ン
1470 ÐATAンンンン┴ ┴ ┬┌─ンン├───┤ン
1480 ÐATAカカカカカカカカ├┘└┐カカ│   │カ
1490 ÐATAカカカカカカカカ┴ └─ ┴カカカカ┴カ
1500 ÐATA このみし゛く゛ものめ。,v9c8,また゛また゛ あまい。,v9d8
1510 ÐATA つき゛は かてるかな。,v9e8,まあまあの うて゛たな。
1520 ÐATA v9f8,き を ひきしめていけ。!!,v9g8
1530 ÐATA なかなか の うて゛た゛な。,v9a8
1540 ÐATA この ちょうして゛ RANK 1 を ねらえ-!!,s9M10000bbb
```

PC-6001/mkII

★つぐ美さん，ぼくは，キミが好きだ!!キミのことを思うと夜も眠れない。キミのあのとろけるような…。ぼぼくは，卵の黄身が大好きだあ。(山口県宇部市・**かんちゃん16才**)……**【つぐ美：私は白身のほうが好きよ!!】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2，ページ2)用



岩を動かしてルビーを取れ!!

Rubies

ルビーズ

清水　学士

はじめに

このゲームは『PC-6001プログラム大全集』に載った『White Rubies』というゲームのバージョン・アップ版です。

遊びかた

主人公のキャラクターを操作して画面のすべてのルビーを取ると1面クリアとなります。しかし，いろいろなワナがあるので十分考えて取ってください。

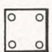
キャラクターの性質は以下のとおりです。

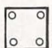
- 錠……カギを押し当てると消滅します。
- カギ……押すことができます。板や錠を消すことができます。
- 爆弾カギ……錠に押し当てると爆発してしまうカギです。見かけは普通の「カギ」と変わりません。
- 板……通った後，動かないカベになります。カギや動くカベで消せます。


……………錠


……………カギ，爆弾カギ


……………板


(マゼンタ)…1回動くカベ

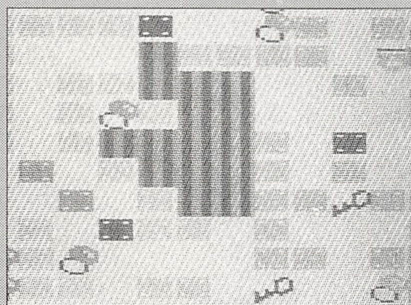

(橙)………2回動くカベ


……………ルビー

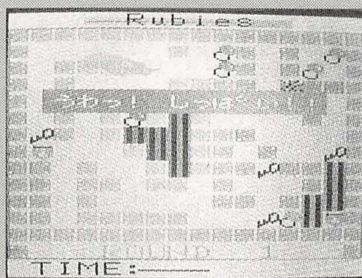
《第1図》登場キャラ

《第1表》変数表

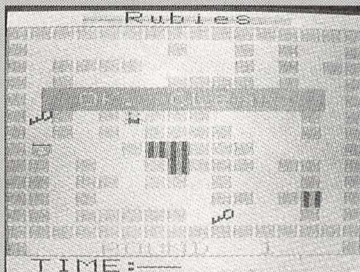
M$(2〜), C$(2〜)	……ラウンド・データ
P(X, Y), M(X, Y)	……画面配例
X, Y, X1, Y1	……自分の位置
S	……STICK関数
RB	……ルビーの数
TI(x), TI	……TIME
R	……ラウンド
C(x)	……キャラクタ番号
W	……カベのフラグ
M	……カギのフラグ



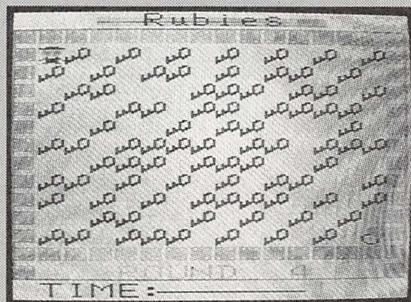
▲《写真1》板や動くカベを移動してルビーをすべて取ろう!!



◀《写真2》うわー!!爆弾カギにひっかかってしまった!!



▶《写真3》すべてのルビーを取れば，ラウンド・クリア



▼《写真4》ラウンド4は，カギばかりがこんなにある

★HELLO！影さん!! あっ，影さんにはこんな単語むずかしすぎたかな？それではまた…。(栃木県安蘇郡・黒田恭章14才)……【影：うむ，パソコンに打ち込んだらシンタックス・エラーがでたゾ!! 編：ナント!!】

●動くカベ……文字どおり，押すと動くカベです。１回だけ動くカベと２回動くカベがあります。が，１回のはマゼンタ(紫)，２回のは橙色です。両方とも板を消せます。

それから，錠が爆発したとき，TIMEが切れたとき，スペース・キーを押したときには，その面の最初の状態からやり直しです。全６面をクリアすると，ゲームエンドです。

TIMEについて

パズル的なゲームにはよく時間制限のついているものがありますが，すべての面で同じ時間ではなんの意味もありません。このゲームでは，それぞれの面のレベルに合わせてTIMEの設定をしてあります。

Rubiesのプログラム・リスト

```
10 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 REM ●●●●   Rubies     ●●●●●●
30 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 REM ●●● しょきせってい ●●●●●●●●●●●●
50 CLEAR 2000,&HDCFF:DIM P(15,13),M(15,14),M$(67),C$(67):R=1
60 D=&HDE14:W$="日"+CHR$(29)+"●"
70 MS$(1)="うわっ! しっぱい!!":MS$(2)=" OK. CLEAR!"
80 MS$(4)=" TIME  OVER"
90 PLAY"s0164ceg
100 OUT147,2:GOSUB1100:OUT147,3
110 GOSUB 940:A$="T130S0M5000":PLAY A$,A$,A$
120 SOUND 7,220:SOUND 6,5
130 REM ●●● ROUND を かく ●●●●●●●●
140 X1=0:Y1=0:RB=0:W=0:M=0:LINE(90,186)-(240,186),1
150 LINE(16,24)-(238,155),1,BF
160 OUT147,2:FORY=2TO12:X=1
170 FORV=2TO22STEP1.5:C=VAL(MID$(M$(11*R-11+Y),V,1))-1
180 ON C+1 GOTO 230,190,210,220,220,220,220,200,200
190 LOCATEX,Y:COLOR  2:PRINTW$;:GOTO230
200 LOCATEX,Y:COLORC-4:PRINTW$;:GOTO230
210 RB=RB+1
220 POKE D,C(C):A=USR(P(X,Y))
230 M(X,Y)=C:X=X+1:NEXTV,Y:OUT 147,3
240 SOUND 1,0:SOUND 11,177:SOUND 12,0:SOUND 13,13:SOUND 8,15
250 FOR I=90 TO 90+TI(R):SOUND0,I-80:PSET(I,186),4:NEXT
260 SOUND 8,0
270 A$="L16O2E8O3FGO2A8O3BOCO3C8OCCO2C":B$="L8R8CR8CR8CC
280 PLAY"L16OE8DEFGABO5COBGECL64",A$,B$
290 W=0:X=1:Y=2:TI=TI(R):GOSUB 770
300 REM ●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
310 M=0:IFWTHENGOSUB600
320 S=STICK(0):TI=TI-.12:IFTI<=0THENP=4:PLAY"O1G1":GOSUB820:GOTO130
330 IFSTRIG(0)THENPLAY"O3G-D+C":GOTO 130
340 PSET(91+TI,186),1:IFS=0THEN320
350 X1=(S=7)-(S=3):Y1=(S=1)-(S=5)
360 ONM(X+X1,Y+Y1)GOTO320,620,430,420,320,580,710,710
370 POKE D,224:A=USR(P(X,Y))
380 X=X+X1:Y=Y+Y1
390 POKE D,128:A=USR(P(X,Y))
400 GOTO310
410 REM ●●● KEY ●●●●●●●●●●●●●●●
420 M=1
430 ONM(X+X1*2,Y+Y1*2)GOTO320,320,320,320,480,440,320,320
440 PLAY"O6E-":GOSUB770
450 POKED,&H60:A=USR(P(X+X1,Y+Y1)):M(X+X1,Y+Y1)=3
460 IFMTHENM(X+X1,Y+Y1)=4:GOTO310
470 GOTO310
480 IFM(X+X1,Y+Y1)=4THEN530
490 GOSUB770:POKED,&HA0:A=USR(P(X+X1,Y+Y1)):FOR I=70 TO 80
500 PLAY"N=I;64":NEXT:FORI=0TO30:NEXT:POKED,&HE0:A=USR(P(X+X1,Y+Y1))
510 M(X+X1,Y+Y1)=0:GOTO310
520 REM ●●● ばくはつ ! ●●●●●●●●●●
530 GOSUB770:FORI=15TO0STEP-1
540 POKE D,&HE0:A=USR(P(X+X1,Y+Y1)):SOUND 10,I:POKE D,0
550 A=USR(P(X+X1,Y+Y1)):NEXT
560 P=1:GOSUB 820:GOTO 130
570 REM ●●● PUT WALL ●●●●●●●●●●
580 GOSUB770:IFWTHENGOSUB600
590 W=1:GOTO320
600 LOCATEX-X1,Y-Y1:COLOR2:PRINTW$;:M(X-X1,Y-Y1)=1:W=0:RETURN
610 REM ●●● GOT RUBY ●●●●●●●●●●
620 RB=RB-1:PLAY"O8DF-":GOSUB 770:IF RB<>0 THEN 310
630 REM ●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●
640 A$="L8R8CR8CR8CC
650 B$="O2L16G8O2GGO2F8O3FFO2L8ECC
660 PLAY"T130S0M5000O5L16G8FED8EFL8GCC",B$,A$
670 P=2:GOSUB 820:LOCATE10,14:COLOR1:PRINTR;:R=R+1:LOCATE10,14
680 IF R=7 THEN 850
690 COLOR 2:PRINT R;:GOTO 130
700 REM ●●● MOVE WALL ●●●●●●●●●
710 ONM(X+X1*2,Y+Y1*2)GOTO320,320,320,320,320,720,320,320
720 POKED,&HE0:A=USR(P(X,Y)):X=X+X1:Y=Y+Y1:POKED,&H80
730 A=USR(P(X,Y)):LOCATEX+X1,Y+Y1:COLORM(X,Y)-5:PRINTW$;
740 IFM(X,Y)=7THENM(X+X1,Y+Y1)=1:M(X,Y)=0:GOTO320
750 M(X+X1,Y+Y1)=7
760 M(X,Y)=0:GOTO310
770 REM ●●● MYSELF ●●●●●●●●●●●●
780 POKED,224:A=USR(P(X,Y))
790 X=X+X1:Y=Y+Y1
800 POKED,128:A=USR(P(X,Y))
810 M(X,Y)=0:RETURN
820 REM ●●● MASSAGE ●●●●●●●●●●●
830 LINE(25,57)-(224,73),3,BF:LOCATE 2,5:COLOR P
840 PRINT MS$(P);:FOR I=0 TO 1200:NEXT:RETURN
850 REM ●●● ALL CLEAR ●●●●●●●●●●
860 COLOR 3,4:CLS:LOCATE 3,4:PRINT"ALL CLEAR !";
870 COLOR 2:LOCATE 0,6:PRINT"Congratulations!";
880 LOCATE 0,11:COLOR 1:PRINT" Presented           By T.Shimiu";
890 PLAY"L12","L12","L12":A$="CR6CCCCR6CR6L16CR8CC
900 PLAY"O6G4GGGA4A4B8.A16B1","O3C4CCCD4D4E8.D16E1",A$
910 A$="OL4GG-GG-GG-GG-AA-AA-AA-AE8."
920 PLAY"V10"+A$,"V8R16"+A$,"S9R2CR2...CR2...CR2R8.CR8.CR16CR16C
930 GOTO 910
940 REM ●●● タイトル・がめん ●●●●●●●●●
950 SCREEN 3,2,2:COLOR,4,2:CLS:FOR C=1 TO 26:LOCATE 5,6:COLOR C
960 PRINT"Rubies";:NEXT:FORI=0TO400:NEXT:LOCATE 11,5:COLOR 3
970 PLAY "T50S9M1000007C4":PRINT"◆";:FOR I=0 TO 600:NEXT
980 PRINT SPC(245)
990 COLOR ,1:CLS:CONSOLE,,,0
1000 :LINE(52,4)-(200,9),2,BF:LINE(52,7)-(200,7),3:COLOR 4
1010 LOCATE 5,0:PRINT "Rubies";:COLOR 2
1020 FOR W=1 TO 14:LOCATE W,1:PRINT W$;:LOCATE W,13
1030 PRINT W$;:LOCATE 0,W:PRINT W$SPC(14)W$;
1040 M(0,W)=1:M(15,W)=1:M(W,1)=1:M(W,13)=1:NEXT
1050 LINE(0,12)-(252,178),3,B
1060 LOCATE 4,14:COLOR 2:PRINT"ROUND "R;SPC(5)
1070 COLOR 4:PRINT "TIME:";
1080 RETURN
1090 REM ●●● DATA READ ●●●●●●●●●
1100 FOR I=&HDE00 TO &HDE1F:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
1110 IF M<>3463 THEN PRINT"'DATA' に まちがいあり。":OUT147,3:END
1120 AD=&HDD00
1130 FOR L=1 TO 6:READ A$,TI(L),C(L):H=1
1140 FORI=ADTOAD+23:A=VAL("&H"+MID$(A$,H,2)):POKE I,A:H=H+2
1150 NEXT:AD=AD+&H20:NEXT
1160 POKE &HFAEB,&H0F:POKE &HFAEC,&HDE
1170 FOR I=&HDDC0 TO &HDDDF:POKE I,&HBE:POKE I+32,0:NEXT
1180 FOR Y=1 TO 13:FORX=0TO15:P(X,Y)=&HE200+X*2+Y*384:NEXT X,Y
1190 FOR I=2 TO 67:READ C$(I):FOR C=1 TO 7
1200 B=ASC(MID$(C$(I),C,1))-40:M$(I)=M$(I)+STR$(B):NEXT C,I
1210 RETURN
1220 REM ●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
1230 DATA 06,0C,1A,77,D5,11,20,00,19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
1240 DATA 41,07,EB,11,00,DD,E5,CD,00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
1250 REM ●●● CHARA DATA ●●●●●●●●
1260 DATA00C33197976D5ED27B2FBB2F105C78555D76D9D5B76DF5FB,100,0
1270 DATA020A0A0A0A3EC0C0C0C0300FA0A88AA2A2AAAA28303030C0,60,32
1280 DATA00103F101515151514140501000001FD01551515050505545040,50,96
1290 DATA0000000000000000CCFCFFCF0C0003CF3C3C3C3CFFC30000000,99,96
1300 DATA0FFF15191915050C2F8F0F28F0FF546464545030F8F2F028,99,64
1310 DATA2008088222000 8A0020208200808202002080008022008 08,140,192
1320 REM ●●● ROUND DATA ●●●●●●●●
1330 DATA "333=H:5","4>E3H:G","439>>8♠","44Cu3=[","¥4Hu33="
1340 DATA "44uu=◆3","eyCu=y6","=:4u>RC","==0==3C","??33>4u"
1350 DATA "?>4=Q5t",":3333=?","y4>33◆5","3?I=43>","=◆5D=>>"
1360 DATA "3?I=3:3","3>>;3?H","433◆44?","3◆3>3y=","4=>43;3"
1370 DATA "=yoy>==","I44:5oo","5p>uuu>","Hupp>?u","ppuMuHC"
1380 DATA "pp>p>pu","ppCuuMp","puu>pp>","pp>uuuq","MpuMpCC"
1390 DATA "u>pHqqC","u?pppCC","q?uuuuu","6666666","QQT66QQ"
1400 DATA "6Q3TQT6","Q6QT6TQ","3Q66Q3Q","T6TQT6T","3TQTQ63"
1410 DATA "T6666Q6","QQQTT66","3T3QQQQ","T6T6665","34333;3"
1420 DATA "*03>>>5","uQ83o4f","up4764g","4>>774f","33p674e"
1430 DATA "4R47643","3;3>4>3","73^=333","B>j=333","333H>=4"
1440 DATA ";3?=::4","*zC=VVQ","3499===",":y3po=3","o=9C343"
1450 DATA "333oo33","♠p39473","Io3=?D4",">ppN==3","H94e5m3","h38=334"
```



★「ファルコム・スペシャルBOX'89」を買った。そしたら，CDが１枚多く入っていた。ラッキー！（北海道空知部・そんなわけないって14才）……【影：ペンネームでおちを作るとは，なかなか味なまねを……。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5，ページ2)用



ボールの動きがすばらしい

PANIC BALL（パニックボール）

藤井孝太郎

⊙内容

ボールをたくさん取ってください。

⊙遊びかた

プログラムをCLOAD, RUNし，少し待ってからスペース・キーを押すとはじまります。

自分を←→で左右に動かし，自分と同じ色のボールを取ってください。ちがう色のボールを取るとそくゲーム・オーバーです。

ボールの色は壁に当たったときに変化し，自分の色はボールを取ったときに変化します。

⊙プログラムについて

ボールの動きを速くするため，メインにマシン語を使いました。REMは後からつけたものなので省略してもかまいません。

⊙いろいろと

このゲームの最大の欠点はボールが重なる場合です。色が変化しないボールや，同じ色でもゲーム・オーバーになるボールは重なっていたものです（ただし，よく見ると重なりはわかるし，打開策もあります）。

また，スピードの調節は（マシン語がメモリにあるとき），

POKE&HB277, □:GOTO70

で，□には0から255までの数値が入り，その値が大きいほどスピードは速くなります。通常は246です。



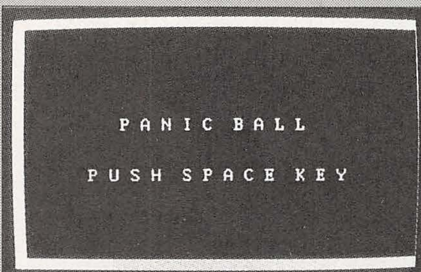
影：これは，なかなかおもしろい!!

編：ゲーム自体はすごくシンプルなんですけど，思わず燃えてしまいますね。

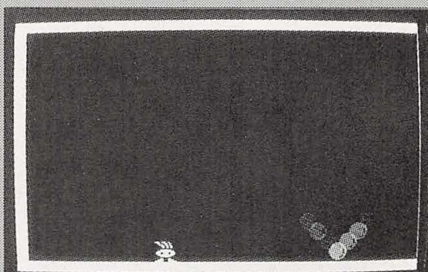
Dr.D：このゲームは，マシン語でボールを描いたり，それを動かすことや，しょう突の判定までやっておるのじゃ。だから，ボールの動きなどスムーズなのじゃ。また，マシン語にはチェックサムもついておるので，いたれりつくせりじゃ。

影：BASICでも作れないものでしょうか？

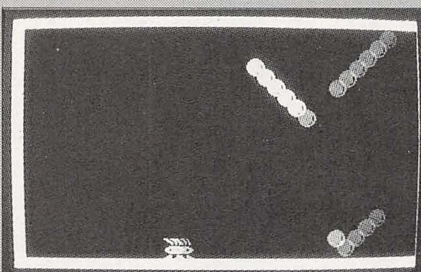
Dr.D：ボールの反射角を固定してしまえば何とかなるが多少リストが長くなるじゃろう。



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！



▶《写真2》ボールが同じ色のときうまく体当たりしよう



◀《写真3》ボールを取るたびにボールの数が増える



▶《写真4》ちがう色のボールに当たるとゲーム・オーバー

★問題です。アメリカは米，イギリスは英，そしてつぐ美さんは輝，編さんは男，Dr.は日。では，影さんは？(兵庫県西宮市・としぶつ15才)……【影：私は，当然「美」に決まっているだろう。つぐ美：よく言うわよ。】

```
5 REM ----- P A N I C  B A L L --------
10 CLEAR300,&HAFFF:CLS:OUT&H93,2
20 G=200:A=0:FORI=&HB0A0TO&HB2B0STEP16
30 C=0:FORJ=0TO15:READD$:D=VAL("&H"+D$)
40 POKEI+J,D:C=C+D:NEXT:READB$
50 IFC<>VAL("&H"+B$)THENPRINT"ERROR IN";G:A=1
60 G=G+10:NEXT:OUT&H93,3:IFA=1THENEND
65 REM ------ しょき せってい ----------
70 SCREEN4,2,2:COLOR4,2,3:CLS:CONSOLE,,,0
80 GOSUB190:LOCATE10,8:PRINT"P A N I C  B A L L"
90 LOCATE7,12:PRINT"P U S H  S P A C E  K E Y"
100 EXEC&H1061:IFPEEK(&HFECA)<128THEN100
110 PLAY"S0M1000005L8CDFEGDCDCFEG"
115 REM ------- メイン ルーチン --------
120 FORI=&HB000TO&HB09F:POKEI,0:NEXT
130 POKE&HB078,1:POKE&HB079,1
140 POKE&HB07E,&H13:POKE&HB07F,1
150 GOSUB190:EXEC&HB250
155 REM ------ ゲーム オーバー -------
160 GOSUB190:A=PEEK(&HB07C):B=PEEK(&HB07D):PLAY"S0M1000003L8DCEFGCFDFE"
170 LOCATE12,6:PRINT"G A M E  O V E R"
180 LOCATE11,9:PRINTB*256+A"こ ボール を とりました。":GOTO90
190 LINE(8,8)-(311,191),1,BF:RETURN
195 REM --- キャラクタデータ (B0A0) ---
200 DATA E7,20,31,90,1C,D0,06,48,02,48,00,00,0F,F0,3F,FC,586
210 DATA 73,CE,73,CE,3F,FC,0F,F0,00,00,0C,30,3C,3C,FC,3F,6AB
220 DATA 00,00,03,C0,0F,F0,1F,F8,3F,FC,3F,FC,7F,F6,7F,F6,839
230 DATA 7F,F6,7F,F6,3F,FC,3F,EC,1F,98,0F,F0,03,C0,00,00,7C9
235 REM --- キャラクタ をかく (B0E0) ---
240 DATA C5,D5,E5,F5,60,69,AF,CB,38,1F,CB,38,1F,4F,09,4A,7D2
250 DATA 16,B0,CB,41,C4,01,B1,CB,EC,CB,49,C4,01,B1,C3,FA,946
260 DATA 0F,D5,E5,06,10,1A,77,23,13,1A,77,D5,11,27,00,19,45D
270 DATA D1,13,10,F1,E1,D1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,460
275 REM -- じぶんをうごかす (B120) --
280 DATA 21,7E,B0,4E,06,16,11,80,03,CD,E0,B0,CD,61,10,CB,6B3
290 DATA 67,28,01,0C,CB,6F,28,01,0D,79,B7,20,01,0C,FE,26,48D
300 DATA 20,01,0D,71,2C,56,1E,A0,C3,E0,B0,00,00,00,00,00,432
305 REM ------ おとをだす (B150) -----
310 DATA 07,3E,08,10,0C,05,00,00,0B,00,0D,01,E5,C5,F5,21,347
320 DATA 50,B1,06,06,7E,2C,D3,A0,7E,2C,D3,A1,10,F6,D3,A0,7C1
330 DATA F1,D3,A1,C1,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,4D0
335 REM - ボール はっせい と いろ の へんか (B180) -
340 DATA AF,CD,A0,B1,77,2C,11,04,1F,CD,8F,B1,11,02,0F,ED,6C0
350 DATA 5F,A2,83,77,3E,FF,CB,56,28,02,C6,02,2C,77,2C,C9,6E3
360 DATA C5,47,ED,5F,0F,0F,E6,03,B7,28,F7,B8,28,F4,C1,C9,893
365 REM ----- しょうとつ !! (B1B0) -----
370 DATA 47,3A,7F,B0,B8,3E,01,11,7B,B0,28,03,3E,06,1D,CD,53C
380 DATA 5C,B1,EB,34,EB,34,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,414
385 REM ---- ボールうごかす (B1D0) ---
390 DATA 7E,B7,C0,E5,2C,7E,2C,4E,2C,5E,2C,46,2C,56,D5,11,662
400 DATA 80,03,CD,E0,B0,D1,60,69,19,44,4D,1C,20,01,05,1D,583
410 DATA F5,78,FE,16,20,11,3A,7E,B0,91,28,07,3C,28,04,D6,618
420 DATA 02,20,08,F1,E1,18,A9,FE,01,20,0A,7A,CD,3F,B2,57,675
430 DATA F1,CD,A0,B1,F5,79,FE,01,28,04,FE,25,20,0A,7B,CD,83D
440 DATA 3F,B2,5F,F1,CD,A0,B1,F5,F1,D5,57,1E,C0,CD,E0,B0,AAC
450 DATA D1,E1,E5,2C,77,2C,71,2C,73,2C,70,2C,72,E1,C9,2F,789
460 DATA 3C,F5,3E,02,CD,5C,B1,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,505
465 REM ---- メイン ルーチン (B250) ----
470 DATA 3A,78,B0,47,21,00,B0,36,00,2C,CD,80,B1,2C,2C,10,542
480 DATA F6,CD,20,B1,3A,78,B0,47,21,00,B0,C5,CD,D0,B1,7D,89E
490 DATA C6,08,6F,C1,10,F5,3E,F6,F5,AF,3C,20,FD,F1,3C,20,881
500 DATA F7,21,7A,B0,7E,B7,C0,2C,7E,B7,28,D5,36,00,2A,7C,771
510 DATA B0,5F,16,00,19,22,7C,B0,21,7F,B0,7E,CD,A0,B1,77,6EF
520 DATA 21,79,B0,7E,93,77,20,B9,2D,7E,3C,77,FE,16,20,03,640
530 DATA 3E,01,77,2C,77,18,99,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20A
```


評…何でそれを…（影）



by えるぴいぷる

評…そうだったのか（影）



by きりひろし

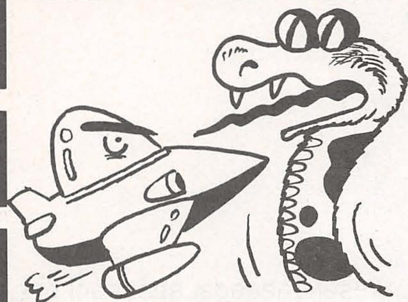
評…他人のふりよネ！（つぐ美）



by 風のように

★今月は，ＯＦにだすネタを思いつかなかったのでハガキはだしません。(新潟県南魚沼郡・ぎょん15才)…【影：そんなことを書いてうけをねらっているのはミエミエだ!! 編：それを採用したのは影さんじゃないですか！】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用



本格的横スクロール・シューティング

DANGER WAY (デンジャーウェイ)

羽柴　宏之

ストーリー

２千年戦争と呼ばれた戦いは，すでに伝説となった。今は，スペレスト歴2315年である。人々は争(あらそ)いごとを忘れ，平和な日々を送っていた。

しかし，そんなクラスト星に，近づく星があった。調査団(ちょうさだん)はこの星を調査していくうちに意外な事実を知った。じつは，この星は，謎(なぞ)の生命体「KAGE3」にコントロールされたもので，クラスト星に直撃(ちょくげき)する進路をとっているということだ!!

星の進行を止めるには，KAGE 3の中枢部(ちゅうすうぶ)を破壊(はかい)するしかないのだ!!

ゲーム内容

カーソル・キーで８方向移動，スペース・キーでレーザー発射です。最初，レーザーは単発(たんぱつ)ですが，パワーアップ・カプセルを取ると，最初に選んだパワーアップの順に，攻撃(こうげき)が強力になります。

おまけ

前からP6SR系のプログラムで思っていたのですが，N66SR－BIOSには，エントリー・アドレスの1058Hはありません。他の60系BASICでは，ここがキー・バッファ・クリアのアドレスなのですが，P6SRではちがうのです。私がキーバッファ・クリアするときはINKEY＄を使わずに，直接サブCPUをアクセスする方式を使っています。

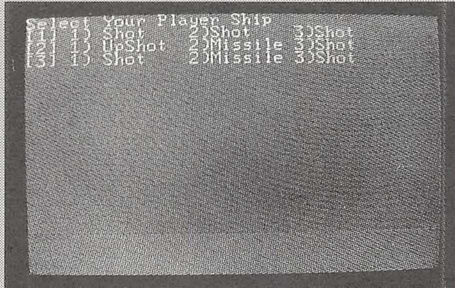


編：さすがにマシン語を使っているだけに，敵のキャラクターの動きは，なかなかいいですね。

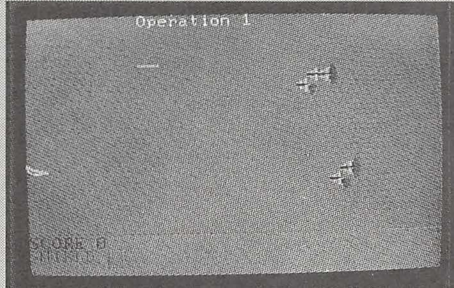
Dr.D：FM音源のミュージックも入っているし，P6SRの機能をうまく利用しておるゾ!!

影：パワーアップが選べるのもいいですね。

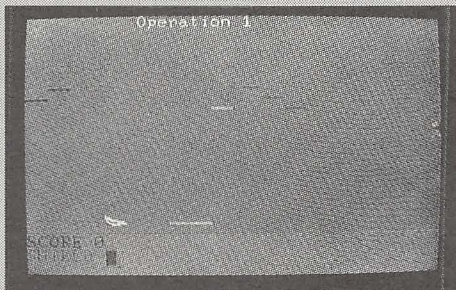
Dr.D：敵キャラの数も多いしリストが長いのもしょうがないかもしれんのお。打ち込むときはDATAに注意すること。



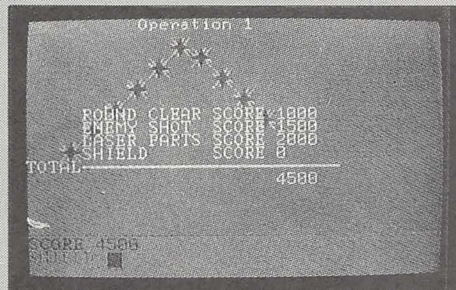
◀《写真1》まずは，パワーアップのしかたを選びます



◀《写真2》スタート！最初，レーザーは上方向に単発



◀《写真3》パワーアップを取ればごらんのとおり!!



◀《写真4》オペレーション1のボスキャラを倒したゾ！

★いつの間にか僕も高校生になっていた。これもベーマガのおかげだ。影さん，ありがとう。（埼玉県熊谷市・マロンヘッド16才）……【影：やっぱり，私の力は偉大だったのか!!編：そういうふうにしか解釈(かいしゃく)できないのですか？】

```
100  '───────────┤  イニシャライズ  ├────────────────
110 CLEAR 300,&HBFFF:DIM N$(8):RESTORE950:FORI=0TO8:READN$(I):NEXT
120 IF PEEK(&HC000)=&H3A AND PEEK(&HC001)=1 THEN 230
130 RESTORE 1010:POKE&HE012,0:POKE&HE013,&HD1
140 EXEC &H3B:CONSOLE,,0,0:DEFUSR=&HC040:'"VRAM" しょき & "CHR DATA" MAKE
150 PRINT "WAIT.....":G=1010:AD=&HC000
160 SM=0:READ D$,SM$:FORI=1TO64STEP2:D=VAL("&H"+MID$(D$,I,2))
170 POKE AD,D:AD=AD+1:SM=SM+D:NEXT:IF SM<>VAL("&H"+SM$) THEN 210
180 G=G+10:IF G<>1480 THEN 160
190 READ A$:IF A$<>"END" THEN A$=USR(A$):GOTO 190 ELSE DEFUSR=&HC520
200 READ A$:IF A$<>"END" THEN A$=USR(A$):GOTO 200 ELSE 230
210 PRINT "Data error in"G:POKE &HC000,0:END
220  '───────────┤  T I T E L  ├────────────────
230 SCREEN 1,1,1:WIDTH 40,20:CLS:LOCATE 8,19:PRINT "PC-6001mk2SR/PC-6601SR"
240 FOR I=0 TO 8:FORZ=0TO10:NEXT:PRINT :NEXT
250 SCREEN 2,2,1:COLOR 16,10:CLS:LINE(0,168)-(319,199),13,BF
260 KANJI(16,14),16,"D A N G E R  W A Y":POKE&HC0DD,&H26
270 LOCATE 10,3:COLOR 15:PRINT "SPREST 2000 part2"
280 COLOR 16:LOCATE 0,13:PRINT "Program by Hiroyuki Hashiba."
290 PRINT "For PC-6001mk2SR/PC-6601SR":PRINT "(c)H.SOFT 1988 V2.0";
300 LOCATE 8,7:COLOR 13:PRINT "PUSH SPCAE KEY TO START":COLOR 16
310 SCREEN 2,2,2:IF STRIG(0)=0 THEN 310
320  '───────────┤  M A I N  ├────────────────
321 LINE(0,0)-(319,167),10,BF:LOCATE0,0:PRINT "Select Your Player Ship"
322 PRINT "[1] 1) Shot    2)Shot    3)Shot"
323 PRINT "[2] 1) UpShot  2)Missile 3)Shot"
324 PRINT "[3] 1) Shot    2)Missile 3)Shot"
325 A=VAL(INKEY$):IF A<1 OR A>3 THEN 325
326 ON A GOSUB 327,328,329:GOTO 330
327 POKE &HE03C,0  :POKE &HE04C,0:POKE &HE05C,0:RETURN
328 POKE &HE03C,255:POKE &HE04C,1:POKE &HE05C,0:RETURN
329 POKE &HE03C,0  :POKE &HE04C,1:POKE &HE05C,0:RETURN
330 SCREEN 2,2,2:CN=0:U=0:S=0:R=1:LOCATE 0,18:COLOR 10:PRINT "SHIELD":GOSUB 750
340 LINE(0,0)-(319,167),10,BF:GOSUB 760
350 LOCATE 10,0:COLOR 16:PRINT "Operation";R:GOSUB 750
360 LINE(56,181)-(66+U,193),10,BF:GOSUB 2150
370 FORI=0 TO &H20:POKE &HE010,I:POKE &HE011,10:EXEC&HC060:NEXT:EXEC &HC590
380 AD=&HC800+(R-1)*64:A=INT(AD/256):B=AD-A*256:POKE&HE01E,B:POKE&HE01F,256+A
390 D=0:POKE&HC4E5,5:POKE &HE00E,0:POKE &HE00D,0:POKE &HE01D,0:POKE &HE00F,0
400 EXEC &HC5B0:IF PEEK(&HE00E)=0 AND PEEK(&HE00D)=0 THEN 400
410 IF PEEK(&HE00D)=255 THEN 730
420 EXEC &HC590:GOSUB 2090:ON R GOTO 430,460,510,480,490,500,470,520
430 POKE &HE01E,0:POKE &HE01F,&HCA:POKE &HC4E5,10:POKE &HE00A,20
440 FOR I=0 TO 9:EXEC &HC4E0:EXEC &HC220:EXEC &HC220:EXEC &HC060:NEXT
450 POKE &HE06A,9:GOTO 530
460 POKE &HE01E,&H40:POKE &HE01F,&HCA:POKE &HC4E5,5:POKE &HE00A,30:GOTO 530
470 RESTORE890:POKE&HE00A,30:FOR I=0 TO 4:GOSUB 820:NEXT:GOTO 530
480 RESTORE900:POKE&HE00A,50:POKE&HC4E5,4:FORI=0TO3:GOSUB820:NEXT:GOTO530
490 POKE&HE00A,90:POKE&HE01E,&H0:POKE&HE01F,&HCA:POKE&HC4E5,7:GOTO 440
500 RESTORE910:POKE&HE00A,30:FORI=0TO4:GOSUB820:NEXT:GOTO 530
510 RESTORE920:POKE&HE00A,40:POKE&HC4E5,10:FORI=0TO9:GOSUB820:NEXT:GOTO530
520 POKE&HE00A,30:POKE&HE01E,&H40:POKE&HE01F,&HCA:POKE&HC4E5,10:GOTO 530
530 POKE&HE00E,0:EXEC &HC5B0:IF PEEK(&HE00E)=0 AND PEEK(&HE00D)=0 THEN 530
540 IF PEEK(&HE00D)=255 THEN 740
550 FOR I=0 TO PEEK(&HC4E5)-1:POKE &HE06A+16*I,&H10:NEXT
560 EXEC &HC5B0:EXEC &HC5C8:EXEC &HC590:IF R=9 THEN 650
570 LOCATE 0,7:COLOR 16:PRINT "     ROUND CLEAR SCORE"R*1000:B=R*1000
580 P=PEEK(&HE00F)*100: PRINT "     ENEMY SHOT  SCORE"P
590 L=PEEK(&HE01D)*1000:PRINT "     LASER PARTS SCORE"L
600 D=(10+U-D)*100      : PRINT "      SHIELD      SCORE"D:U=U+L/1000
610 PRINT "TOTAL─────────────────────":LOCATE22,12:PRINT B+P+L+D
620 S=S+B+P+L+D:GOSUB 750:GOSUB 2170:R=R+1:IFR<9 THEN 340
630 LINE(0,0)-(319,167),10,BF
640 T=0:D=0:LOCATE 5,0:COLOR 16:PRINT "Last Operation":GOSUB 750:GOSUB 2150
650 POKE &HC4E5,5:GOSUB 760:D=D-10:IF D<0 THEN D=0
660 IF T=9 THEN 840
670 LINE(120,168)-(319,199),13,BF:FORI=9TO12:KANJI(111+I,160+I),I,N$(T):NEXT
680 LINE(56+D,181)-(66+U,193),10,BF:POKE&HE01E,&H7F:POKE&HE01F,&HCA
690 T=T+1:EXEC &HC590:ON T GOTO 430,460,510,480,490,500,470,520
700 CIRCLE(319,84),151,14:PAINT(319,84),14,14:LINE(200,168)-(319,199),13,BF
710 RESTORE940:FORI=0TO4:GOSUB820:NEXT:POKE&HE00A,30:POKE&HC0DD,19
720 GOSUB 2090:GOTO 530
730 D=D+1:LINE(55+D,181)-(55+D,192),11:IFD<11+UTHENPOKE&HE00D,0:GOTO 400ELSE770
740 D=D+1:LINE(55+D,181)-(55+D,192),11:IFD<11+UTHENPOKE&HE00D,0:GOTO 530ELSE770
750 LINE(40,168)-(100,179),13,BF:LOCATE 0,17:COLOR 11:PRINT "SCORE";S:RETURN
760 FORI=&HE02ATO&HE0FASTEP16:POKEI,0:NEXT:EXEC &HC1D0:EXEC &HC220:RETURN
770 X=PEEK(&HE010)*8+8:Y=PEEK(&HE011)*8+8:S=S+PEEK(&HE00F)*10:GOSUB750
780 FOR I=0 TO 20:CIRCLE(X,Y),I,11:EXEC &HC5C3:NEXT
790 KANJI(80,64),16,"GAME OVER":GOSUB 2120
800 IF STRIG(0)=0 THEN 800 ELSE IF STICK(0)<>1 THEN 230
810 CN=CN+1:D=0:S=0:IF R=9 THEN 630 ELSE 340
820 READX,Y,C,A,B:Z=I*16:POKEZ+&HE060,X
830 POKEZ+&HE061,Y:POKEZ+&HE06A,C:POKEZ+&HE06B,A:POKEZ+&HE06C,B:RETURN
840 PALET 15,11:KANJI(0,16),11,"    HIT !!":KANJI(0,32),11,"WAR IS OVER."
850 S=S+50000:GOSUB 750:IF CN<>0 THEN PALET:GOTO 880
860 FOR I=151TO0STEP-1:CIRCLE(319,84),I,15:EXEC &HC5C3:ROLL,4:ROLL:NEXT
870 FOR I=0 TO 100:ROLL,4:PALET15,14:PALET15,11:ROLL:EXEC &HC5C8:NEXT:PALET
880 IF STRIG(0)=0 THEN 880 ELSE 230
890 DATA20,10,9,0,0,18,10,8,255,0,22,10,8,1,0,20,8,8,0,255,20,12,8,0,1
900 DATA35,10,9,0,1,35,8,8,0,1,35,12,8,0,1,37,10,10,0,1
910 DATA20,10,9,1,1,18,10,8,1,1,22,10,8,1,1,20,8,8,1,1,20,12,8,1,1
920 DATA35,3,8,1,0,35,5,8,1,0,35,7,8,1,0,35,9,8,1,0,35,11,8,1,0,35,13,8,1,0
930 DATA35,15,8,1,0,35,17,8,1,0,35,19,8,1,1,37,10,9,255,1
940 DATA20,10,9,0,0,21,8,10,0,0,21,12,10,0,0,18,9,8,255,0,18,11,8,255,0
950 DATADragon Ai,Optic,Stick Volt,Treck,Dragin,Atm Ball,Closs Burn,Otalk,KAGE3
1000  '───────────┤  きかいご D A T A  ├────────────────
1010 DATA3A01E0878787F5D3CE3A00E06F2600292929E52A02E03E10011000D1ED5305E0,0CB6
1020 DATAEDB03204E0F13CD3CEF53A04E0ED5B05E0D53DC218C0D1F1C90000000000000000,0EF8
1030 DATA13131A6F131A670640ED5B5DC0007ED628121323 05C24EC0ED535DC0C900D000,0B7D
1040 DATADD2110E03E0FF500DD7E053201E0DD7E043200E02100D02202E0CD00C0DD7E01,0CF2
1050 DATA3201E0DD7E003200E0DD7E023202E0DD7E033203E02A00E0DD7504DD7405CD00,0CE7
1060 DATAC0F13DC8011000DD09F5C368C0000000CDBAC0DD7000DD7101C9DD4600DD4E01,0E88
1070 DATADD560BDD5E0C3E00BACAE8C03E01BACADCC03E00B8CAE6C005C3E8C03E26B8CA,110A
1080 DATAE6C004C3E8C0167F3E00BBC83E01BBCAFAC03E02B9CA02C10DC93E13B9CA02C1,0FDC
1090 DATA0CC91E7FC900000000000000000000DD7E00FD46003DB8CA23C13CB8CA23C1,0A1E
1100 DATA3CB8C0DD7E01FD46013DB8CA36C13CB8CA36C13CB8C03EFFC90000000000000000,0D79
1110 DATA3E00321BE0321CE02100D12212E0CD5205DD2110E0CB57C476C1CB5FC47CC1CB,0EC4
1120 DATA67C481C1CB6FC487C1CB4FC48CC1CB7FC492C1C3B0C006FFDD700CC90601C378,12DB
1130 DATAC10601DD700BC906FFC383C106FFDD700AC9FD2120E0DD7E0D3CF5FD7E0AB7CA,10D7
1140 DATAADC1011000FD09F13DC29AC1C93EFFFD770ADD7E000000FD7700DD7E01FD7701,0EF4
1150 DATA3E10000000F1C9DD7502DD7403C90000DD2120E03E04F52100D2000000DD7E0A,0B06
```

★影さん，僕と一緒に本当の幸せについて考えてみませんか？(静岡県小笠郡・ゲロ16才)……【編：それは，むずかしい？影：簡単だ!!それはお手てのしわとしわを合わせることに決まってるじゃないか!!編：ホゲーッ。】

```
1160 DATAB7CA0BC23E01DD770BCDC7C10000CDB0C03E7FBACA02C2011000DD09F13DC2D6,0F40
1170 DATAC1C93E00DD770A00C3F7C1CD12C200C3F7C13E00DD7700DD77012100D0C3C7C1,0FE0
1180 DATADD2160E03E0AF5DD7E0AB7CA70C2FE01CA77C2FE02CA99C2FE03CAD9C2FE04CA,12EC
1190 DATAEBC2FE05CA12C3FE06CA1EC3FE07CA24C3FE08CA2AC3FE09CA42C3FE0ACA48C3,1224
1200 DATACD89C3011000DD09F13DC226C2C90000CD14C2C363C2C92100D3CDC7C13E00DD,0F69
1210 DATA770CCDB0C03E7FBACA8EC2C3E0C33E00DD770BDD770AC327C22100D3CDA6C33E,10C6
1220 DATA7FBBC2ABC2CDB0C3DD770C3E7FBACAB4C2C3E0C33E01DD770BDD770AC363C2ED,12F7
1230 DATA5FE60FCDA0C3CDCDC2DD770CC9ED5FE601FE01C83EFFC900002100D4CDC7C1CD,1220
1240 DATAB0C03E7FBBCCBFC2C385C22100D5CDC7C1CDB0C0DD46013A11E0B9C203C33E00,1195
1250 DATADD770C3E7FBBC285C2CDB0C3DD770CC385C22100D6CDC7C1CDB0C0C303C32100,11BE
1260 DATAD7C3D6C52100D9C315C32100D8CDC7C1CDB0C03E7FBAC2C0C3CDB6C3DD770BC3,1379
1270 DATAC0C32100DAC3D0C52100D4CDC7C13E00DD770BCDD0C3C315C3FD2160E03E0A5F,10BD
1280 DATAFD7E0AB7CA72C3011000FD097B3DC25FC3C93E06FD770A3EFFFD770BDD7E00FD,0F8D
1290 DATA7700DD7E01FD7701C92100DBCDC7C13DDD770AFE0BC000003E00DD770AC90000,0D2B
1300 DATA3C3CDD7701C9CDC7C1CDB0C0C9000000DD7E0CED44C9DD7E0BED44C900000000,0EB2
1310 DATA3E7FBBC2E0C3CDB0C3DD770CC3E0C300ED5FE603B7C0CD59C33E00FD770CC900,11FF
1320 DATACDB6C4CD10C1FEFFCA09C4FD2120E03A1DE03C5FCD10C1FEFFCA28C4011000FD,11C8
1330 DATA097B3DC2F3C3C363C2DD7E0AFE07CAC9C43EFF320DE0C363C23A1DE0FE03CA63,118B
1340 DATAC23C321DE0C363C2DD7E0AFE07CA63C2FE06CA63C2CDC0C40000FE08CA63C2FE,11A5
1350 DATA09CA5DC4FE05CA78C43E10DD770A3E10CD87C43A0FE03C320FE0C363C23A0AE0,0EA1
1360 DATAB7CA70C43D320AE03EFFCD87C4C363C23EFF320EE0C363C23E07CDD1C4C350C4,120E
1370 DATAD3A00EA1ED41C9FEFFCAAFC4473E06CD80C43E070607CD80C43E080610CD80C4,0FBF
1380 DATA3E0C0610CD80C43E0D0600CD80C4C906383E07C396C4FD2110E0C9000000000,0B13
1390 DATA3E00FD770ADD7E0AC93E00DD770AC319C4DD770A3E00DD770CC9000000000000,0AEB
1400 DATADD2160E03E055FDD7E0AB7CAF9C4011000DD097B3DC2E6C4C92A1EE07EFE0CCA,0FE1
1410 DATA1AC5C340C5002322 1EE0DD770A3EFFDD770B3E26DD7700C3BFC2CD70C50000C9,0EAB
1420 DATA13131A6F131A670640ED5B3DC5007ED62F12132305C22EC5ED533DC5C900C800,0B2B
1430 DATAFE08C260C523221EE0DD770A3EFFDD770BDD770C3E26DD77003E12DD7701C900,0DB0
1440 DATAFE09C206C5C345C50000000000000000DD2160E03E0AF5DD7E0AB7C28EC50110,0C1E
1450 DATA00DD09F13DC276C53EFF320EE0C9F1C93E26F5DD2110E03EFFDD770B3E01DD77,1067
1460 DATA0CCDB0C0CDD0C1CD60C0F13DC292C5C9CD40C1CDD0C1CDD0C1CD20C2CDE0C4CD,161B
1470 DATA60C0C93E10C387C43E00C387C4000000CDD0C3C32DC3CDB0C0C315C300000000,0E7C
1480 '────────────────┤  C  G   D A T A  ├────────────────
1490 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1500 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1510 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1520 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1530 DATA1111111111111111111111111111111711111111111111177711111111111111
1540 DATA7777111111111111171777777111111111771777777755111117711111777751
1550 DATA2227777777777771222277777771111111111111111111111111111111111111
1560 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1570 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1580 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111116666666666666666
1590 DATA6666666666666666111111111111111111111111111111111111111111111111
1600 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1610 DATA1111111111221111111111111122222111111111116222221111116766222221
1620 DATA1111667602222221111766676022222216667666760022222200000000022222
1630 DATA0000006766222222166676667600222222111766676022222211116676022221
1640 DATA1111116766222222111111111622222111111111222221111111111111122111
1650 DATA1111112222111111111122222222211111222222222222221112222222222211
1660 DATA1222222222222222112200000660000221222000666600022222000666000222
1670 DATA2220000066000002222222222222177222222222222277112277222222277221
1680 DATA1122277667722211112222277222222111112222222221111111112222111111
1690 DATA1111111555555111115555555555555111555555555555555111555557777771
1700 DATA1111111177777711111117777777777771117777777444000177700004444444
1710 DATA7770000444444442117777777444000111117777777777111111111777777111
1720 DATA1115555557777771155555555555555111555555555555511111111555555111
1730 DATA1111111111111112111111111111112221111122111111221111221211122221
1740 DATA1112221111111211133333111333331113333111333333331777777777777777
1750 DATA7777777777777777771333111333333311333331113333311112221111111211
1760 DATA1111221211122222111111221111111221111111111111111122211111111111112
1770 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1780 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111122222222222222222
1790 DATA2222222222222222211111111111111111111111111111111111111111111111
1800 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1810 DATA1111144441111111114444444444111114444466444444111444666666664441
1820 DATA1446666666664411446666677666664414446667777766644446667777766644
1830 DATA4466677777776664444466677776664441446666776666644114466666666441
1840 DATA1444666666666644411144444664444441111144444444411111111444411111
1850 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1860 DATA1111111111111111111111777777111112227222272221133222727727222233
1870 DATA3322227222272223311222727777222111111777777111111111111111111111
1880 DATA1111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111
1890 DATA1111122221111111112222222222111112222226622222111222666666662221
1900 DATA1226666666666221122666667766662212226667777766622226667777766622
1910 DATA2266677777776662222266677776662221226666776666221122666666666221
1920 DATA1222666666666622211122222662222221111122222221111111122222111111
1930 DATA6111111211711161161111121711161111661112171661111166112221166111
1940 DATA7116612221661111177662222266111111122222222221111222222222222221
1950 DATA1112222222222111111662222266771111166122216611711166112221166111
1960 DATA1166171211166111116111712111117117111112111111611111111111111111,END
1970 '────────────────┤  R O U N D D A T A  ├────────────────
1980 DATA0000000000400000000000500000000500000004000000005000000040005559;
1990 DATA0040011110055540011055100001010011110501111114111111111111111559;
2000 DATA11111331100400131113335555531334133315113313311333114333911559;
2010 DATA111313333233115533433321349352455533111122325514332331333315559;
2020 DATA332334232255215542222331111113345133133322239942233223929232329;
2030 DATA3333222555111343131355343313411135593439335555555555555522321339;
2040 DATA4233113235552213911119111192242932192255441113339112322193333129;
2050 DATA9333342222122555591111122121422193332393111492291559111143119559;
2060 DATA7777777777C00000000000000000000000000000000000000000000000000000;
2070 DATA800000007000700070000000070070000700070000000700000007000000000C;,END
2080 '────────────────┤  B G M S U B  ├────────────────
2090 A1$="V15@11L16O3AO4CECDEDEGEGAGAO5CO4AO5CDCDEDEGEGAGAO6CO5GAO6CO5AO6CDE2."
2100 B1$="V15@11L16O2AO3CDCDEDEGEGAGAO4CO3AO4CDCEDEGEGAGAO5CO4GAO5CO4AO5CDE2."
2110 BGM 1:PLAY "T140"+A1$,"T140"+B1$,"T140R32"+A1$:RETURN
2120 A1$="V15T120@1R8O4L8AG.A4O5DL16DEDCO4L8B.G.A4R8B.G.A16A.R8"
2130 B1$="V13T120@11L16O2GGA2O3L8DC16O2A.B.G.A4R8B.G.A16A.R8"
2140 BGM 0:PLAY A1$,B1$,"R32"+A1$:RETURN
2150 A1$="V15T110L32O5ED+DC+CO4BA+AG+GF+FED+DC+V0O6C"
2160 BGM 1:EXEC &H15AF:PLAY ,,,A1$,"R16"+A1$,"R32"+A1$:RETURN
2170 A1$="T200@1V15O4L8EEGEA2R8EGEG2R8C4F4FEFEF2AAAAA2B4O5C1"
2180 BGM0:PLAY A1$,"R32"+A1$:RETURN
3000 '
3010 '|Program name is "DANGER".For PC-6001mk2SR/PC-6601SR(Mr.PC)          |
3020 '|(c) H.SOFT 1988 V2.0                        ほんこ゛うせいは、むてきた゛!!!|
3030 '|PROGRAM BY HIROYUKI HASHIBA.    3月10日-3月15日   MAGA DRIVE は、いいよ!!|
3040 '|きかいこ゛ &HC000-&HC5DF 1.46KB オールハント゛アセンフ゛ル      X1+FM IC は、X68000と、|
3050 '|かいはつ  PC-6001mk2SR (N66SR BASIC V1.0)        かわりません。たた゛メモリーか゛...|
3060 '|──────────────────────────────────────────────────────────────|
3070 '|PC-6001シリース゛は゛んさ゛い/PC-6001に、えいこう あれ!!|H.SOFT & NEC PC-6001mk2SR....|
3080 '└──────────────────────────────────────────────────────────────┘
```


★僕はパソコンを4台手に入れたが4台とも消えてしまった。誰かめぐんでくれー!(茨城県常陸太田市・はじめはMICRO8だったよ14才)……【影:たかが4台ぐらいなんだ!!私を見なさい私を!!編:何,言ってんです!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



乗客を無事駅に送りとどけられるか？

JR東日本戦線

平田　篤志

内容

線路上を動く列車を脱線させぬようにポイント（青い3×3のマス）を切りかえながら，乗客を目的地へ運んでいくという，一見簡単そうなゲームであります。

遊びかた

1．列車走行モード

列車が画面内を動きまわっている間は，

0キー　…動かしたいポイントの選択

↵キー　…ポイントの切りかえ

となります。こうして脱線させぬようにうまく列車を駅へ誘導してください。

2．乗降客選択モード

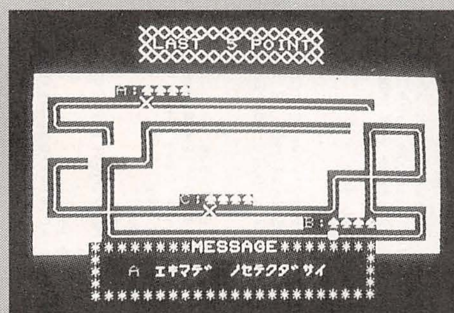
こうして列車が駅に着くと，画面の下につぎのようなメッセージがでます。

例：　A　エキマデ　ノセテクダサイ

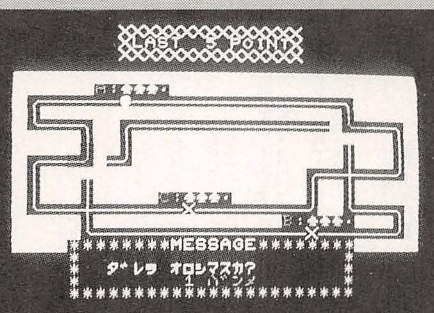
これは，この駅からA駅へ行きたい客が乗りこんできた，という意味です。つまり，この客をA駅で降ろせばよいのです。しかし，客は目的地へ着いても勝手に降りてくれない！そう，だからあなたが何番目に乗った客がどこへ行きたいのか記憶し

《第1図》キャラクター紹介

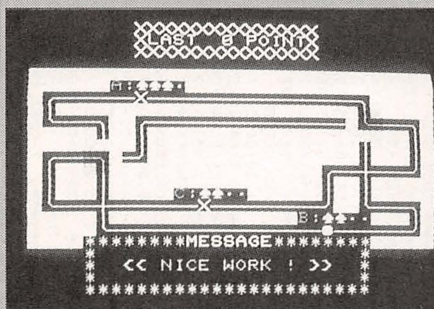
●……	われらが主人公の列車A。こいつを脱線させるとアウト！
│，┼，┌，└，……	説明のしようもない線路。列車はこれにそって移動する。
B：♠♠・・…… ──×──	駅です。左上のアルファベットが駅名（この場合はB駅），上の♠は駅で待っている客を示します。
○……	降ろす客を3回まちがえると出現する列車B。駅へ客を補充していきます。列車同士ぶつかっても平気ですが，脱線させるとアウト！



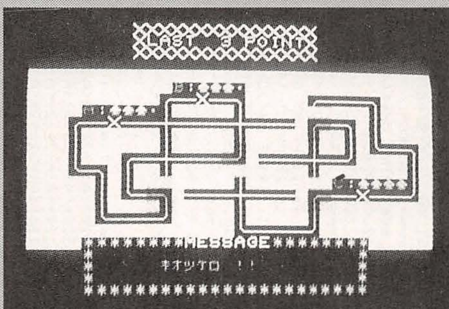
◀《写真1》駅に止まると別の駅まで乗せて行かなければいけない



◀《写真2》駅についたら，何番目の人を降ろすのか聞いてくる



◀《写真3》正しい場所に降ろすとポイントが減り，0で面クリア



◀《写真4》電車を1回でも脱線させるとゲーム・オーバーだ

PC-8001/mkII

★影さんとDマンが電波新聞社乗っ取りを計画しているということは本当ですか？（富山県射水郡・月刊マイコン富山県支部長斉藤康信16才）……【編：デーモンマンと影さんが一緒になったら…おそろしいことだ!!】

なければなりません。

しばらくするとメッセージが消え，今度は降り客の選択(せんたく)モードに入ります。ここでは…

[0]キー……降り客の選択

[↵]キー……降り客の決定

となります。ここででてくる"一バンメ"というのは，乗せた順番です(途中で客を降ろした場合，その客より後に乗せた客は一つ前へ繰(く)りあげられます)。また，降ろす客がいないと思ったら"Nobody(ノーバディ)"を選んでください。

こうして，選んだ客の行き先が現在列車のいる駅と合っていればポイント（画面の上に示されている）が2点引かれ，ちがっていると1点足され（このとき正しい行き先を教えてくれます），最終的にポイントが0になればラウンド・クリアとなります。

最後に…

列車を脱線させるとゲーム・オーバー。再ゲームは[↵]キーです。

よくわからないという人はとにかく，実際にやってみてください。

いたずらにリストが長いですが，面構成にはかなりこったつもりなので，がんばって打ち込んでみてください。それからむずかしすぎるという人は800行のTIの値を200ずつ変えてみてください。

CHECKER FLAG

編：アイデアがなかなかおもしろいゲームですね。

影：記憶力も必要なゲームですよ。

Dr.D：パズルとアクションと記憶するという要素(ようそ)がうまく組み合わされていて，なかなか味のあるゲームになっている。見た目には複雑そうでとっつきにくいかもしれないが，ゲームは，いたってシンプルで，おもしろいゾ!!

影：私も，思わずのめり込んでしまいました。

編：ハデなシューティングなどにあきた人にはおすすめです！

JR東日本戦線のプログラム・リスト

```
10 '========    MAIN    ========
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:DEFINT A-Z
30 DIM M(5),C1(5),C2(5),C3(5),P$(3),P2$(20),Y$(3):GOSUB 800
40 FOR S=0 TO 5:M(S)=0:C1(S)=0:C2(S)=0:C3(S)=4:NEXT S:Y$(0)=" Nobody"
50 FOR S=1 TO 3:Y$(S)=STR$(S)+" ﾊﾞﾝﾒ":NEXT S:GOSUB 570:CH=0:RO=1
60 '========   SCREEN   ========
70 GOSUB 880:PRINT CHR$(12):LINE(4,4)-(35,18),"■",7,B
80 LINE(12,0)-(26,2),"X",7,B:LINE(8,18)-(30,22),"*",4,B
90 COLOR 7:LOCATE 16,18:PRINT "MESSAGE"
100 '========   START    ========
110 LOCATE 16,11:PRINT "ROUND ";RO:FOR S=0 TO 999:NEXT S
120 LOCATE 16,11:PRINT SPC(8):GOSUB 1150:GOSUB 1200:GOSUB 1260:GOSUB 990
130 LOCATE 16,20:PRINT "READY ?":A$=INKEY$
140 POKE L1,149:IF A$<>CHR$(13) THEN POKE L1,236:GOTO 130
150 LOCATE 16,20:PRINT SPC(7):IF RO>3 THEN GOSUB 820:D1=3
160 '========   LOOP   ========
170 GOSUB 200:GOSUB 750:TI=TI-1-RO¥2:IF D1<3 THEN 170
180 GOSUB 200:GOSUB 750:GOSUB 620:TI=TI-1-RO¥2:GOTO 170
190 '========`  TRAIN (1) MOVE   ========
200 ON INSTR(" ⌒ ∪X■",CHR$(P1)) GOSUB 240,250,260,270,340,300
210 BEEP 1:POKE L1,P1:L1=L1+A1:P1=PEEK(L1)
220 P1=P1+(P1-P2)*(P1=237):POKE L1,236:BEEP 0:RETURN
230 '========   TRAIN (1) TURN   ========
240 A1=-120*(A1=-2)-2*(A1=-120):GOTO 280
250 A1=-120*(A1= 2)+2*(A1=-120):GOTO 280
260 A1= 120*(A1=-2)-2*(A1= 120):GOTO 280
270 A1= 120*(A1= 2)+2*(A1= 120)
280 IF A1<>0 THEN RETURN ELSE 300
290 '========   CRUSH !!   ========
300 OUT 81,33:FOR S=0 TO 250:BEEP 1:BEEP 0:NEXT S:WIDTH 40:COLOR 2
310 LOCATE 14,20:PRINT "ｷｵﾂｹﾛ !!":GOSUB 1100:FOR S=0 TO 300:NEXT S
320 GOSUB 860:GOTO 1290
330 '========   TRAIN (1) REACHED STATION   ========
340 FOR S=6 TO 0 STEP -2:IF PEEK(L1-120+S)=232 THEN 360 ELSE NEXT S:GOTO 430
350 '========   ｷｬｸｦ ﾉｾﾙ   ========
360 IF M=5 THEN 440
370 U=RND(1)*(3-(RO>2))+1:IF U=PEEK(L1-124)-64 THEN 370
380 LOCATE 11,20:COLOR 2:PRINT CHR$(64+U);:COLOR 7:PRINT " ｴｷﾏﾃﾞ ﾉｾﾃｸﾀﾞｻｲ"
390 FOR T=0 TO 300-25*RO:POKE L1-120+S,232:BEEP -(T MOD 8=0)
400 POKE L1-120+S,165:NEXT T:BEEP 0
410 M(M)=U:M=M+1:GOSUB 1090:GOSUB 860:GOTO 440
420 '========   ｷｬｸｦ ｵﾛｽ`   ========
430 IF M=0 THEN RETURN
440 LOCATE 11,20:COLOR 7:PRINT "ﾀﾞﾚｦ ｵﾛｼﾏｽｶ?":S=0:COLOR 4
450 FOR U=0 TO 9:A$=INKEY$:S=S-(A$="0"):S=S+S*(M<S OR S=4):LOCATE 16,21
460 PRINT Y$(S):IF A$<>CHR$(13) THEN NEXT U:GOTO 450 ELSE GOSUB 860
470 '========   ﾀﾀﾞｼｲｶ ?   ========
480 IF S=0 THEN RETURN
490 IF M(S-1)<>PEEK(L1-124)-64 THEN 500 ELSE 530
500 LOCATE 10,20:COLOR 2:PRINT "ﾜﾀｼｶﾞ ｲｷﾀｲﾉﾊ ";CHR$(M(S-1)+64);" ﾃﾞｽ!"
510 GOSUB 1100:D2=D2+1:GOSUB 990:D1=D1+1:IF D1=3 THEN GOSUB 820
520 FOR S=0 TO 150:NEXT S:GOSUB 860:GOTO 440
530 LOCATE 15,20:COLOR 7:PRINT "Thank you !"
540 GOSUB 1120:D2=D2-2:GOSUB 990:GOSUB 860
550 M(S-1)=0:M=M-1:FOR T=S-1 TO 3:SWAP M(T),M(T+1):NEXT T:GOTO 440
560 '========   PANNEL MAKE   ========
570 RESTORE 1320:A$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
580 FOR S=0 TO 3:READ D1$,D2$,D3$:P$(S)=D1$+A$+D2$+A$+D3$:NEXT S
590 RESTORE 1340:A$=CHR$(31)+STRING$(2,29)
600 FOR S=0 TO 20:READ D1$,D2$:P2$(S)=D1$+A$+D2$:NEXT S:RETURN
610 '========   TRAIN (2) MOVE   ========
620 ON INSTR(" ⌒ ∪X■",CHR$(P2)) GOSUB 660,670,680,690,720,300
630 POKE L2,P2:L2=L2+A2:P2=PEEK(L2)
640 P2=P2+(P2-P1)*(P2=236):POKE L2,237:RETURN
650 '========   TRAIN (2) TURN   ========
660 A2=-120*(A2=-2)-2*(A2=-120):GOTO 700
670 A2=-120*(A2= 2)+2*(A2=-120):GOTO 700
680 A2= 120*(A2=-2)-2*(A2= 120):GOTO 700
690 A2= 120*(A2= 2)+2*(A2= 120)
700 IF A2<>0 THEN RETURN ELSE 300
710 '========   TRAIN (2) REACHED STATION ========
720 FOR S=0 TO 6 STEP 2:IF PEEK(L2-120+S)<>165 THEN NEXT S:RETURN
730 BEEP 1:POKE L2-120+S,232:BEEP 0:RETURN
740 '======== ` POINT CHANGE   ========
750 FOR S=0 TO TI¥200:A$=INKEY$:CH=CH-(A$="0"):CH=CH+CH*(C3(CH)=4)
760 LOCATE C1(CH),C2(CH):COLOR 7:PRINT P$(C3(CH))
770 C3(CH)=C3(CH)-(A$=CHR$(13)):C3(CH)=C3(CH)+C3(CH)*(C3(CH)=4)
```


★この前，親せきの家にMSXを持っていったら，その家にいる犬がMSXをバグらせてしまった。まるで，影さんみたいだ。(北海道室蘭市・鼻水たらしの友人14才)……【編：どこの世界にも，いるもんですねー。】

```
780 LOCATE C1(CH),C2(CH):COLOR 1:PRINT P$(C3(CH)):NEXT S:RETURN
790 '========    ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ    ========
800 L1=&HF6E8:A1=-2:P1=149:L2=&H0:A2=0:S=0:TI=1000:P2=0:RETURN
810 '========    TRAIN (2) APPEAR    ========
820 L2=L1-A1:P2=PEEK(L2):FOR S=0 TO 6:A2=-A1:BEEP 1
830 FOR T=0 TO S:POKE L2,P2:POKE L2,237:NEXT T:BEEP 0:NEXT S:RETURN
840 '========    SCREEN CLEAR    ========
850 FOR S=0 TO 6:LINE(11-S,11-S)-(28+S,11+S)," ",B:NEXT S:RETURN
860 LINE(9,19)-(29,21)," ",BF:RETURN
870 '========    TITLE    ========
880 PRINT CHR$(12):LOCATE 5,5
890 PRINT    "  ┬ ┬──┐ ＼／│＼  ／ ┢┥"
900 PRINT SPC(5);"  │ │  │ ┬┬ └─  └／ ┝┥"
910 PRINT SPC(5);"  │ │  │ ┼┼┐   ／ ┗┥"
920 PRINT SPC(5);"┌ │ ├──┘ ┼┤   └┘─┘─"
930 PRINT SPC(5);"│ │ │└─  ─┼─×  │ Ⅲ"
940 PRINT SPC(5);"└──┘ └┴└  │／＼ Ⅲ／Ⅸ"
950 LOCATE 7,9:COLOR 5:PRINT "((ﾋｶﾞｼ ﾆﾎﾝ))"
960 LOCATE 12,15:COLOR 4:PRINT "PRESS RETURN KEY"
970 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 970 ELSE RETURN
980 '========    LAST POINTS PRINT    ========
990 D2=D2+D2*(D2<=0):LOCATE 13,1:COLOR 6:PRINT USING "LAST ## POINT";D2
1000 COLOR 7:IF D2<=0 THEN 1020 ELSE RETURN
1010 '========    ROUND CLEAR    ========
1020 A$="<< NICE WORK ! >>":FOR U=0 TO 25:FOR T=0 TO 20:BEEP 1:NEXT T:BEEP 0
1030 LOCATE 11,20:COLOR (U MOD 2)+3:PRINT A$:NEXT U:COLOR 7
1040 RO=RO+1:FOR U=0 TO 5:C3(U)=4:M(U)=0:NEXT U:M=0
1050 GOSUB 850:GOSUB 860:GOSUB 800:D1=0:CH=0:IF RO=12 THEN 1060 ELSE 110
1060 LOCATE 13,11:COLOR 6:PRINT "ALL CLEARED !!":FOR S=0 TO 3
1070 GOSUB 1120:FOR T=0 TO 120:NEXT T,S:GOTO 1290
1080 '========    BEEP SOUND    ========
1090 FOR S=0 TO  8:FOR T=0 TO  S:BEEP 1:NEXT T:BEEP 0:NEXT S:RETURN
1100 FOR S=0 TO  2:FOR T=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
1110 FOR T=0 TO 50:NEXT T,S:RETURN
1120 FOR U=0 TO  2:FOR T=0 TO 20:BEEP 1:NEXT T:BEEP 0
1130 FOR T=0 TO 10:NEXT T,U:RETURN
1140 '========    READ ROUND DATA    ========
1150 LINE(5,5)-(34,5),"■",5
1160 FOR S=6 TO 17 STEP 2:READ A$:FOR T=5 TO 33 STEP 2
1170 D1=ASC(MID$(A$,(T-3)/2,1))-65:LOCATE T,S
1180 COLOR 5:PRINT P2$(D1);:NEXT T,S:RETURN
1190 '========    STATION SETTING    ========
1200 READ A$:FOR S=1 TO LEN(A$) STEP 4
1210 D1=VAL(MID$(A$,S,2))+5:D2=VAL(MID$(A$,S+2,2))+5
1220 LOCATE D1,D2:COLOR 2:PRINT CHR$(64+(S¥4)+1);:COLOR 7:PRINT ":";
1230 COLOR 4:PRINT "♣♠♠♣";:LOCATE D1+2,D2+1:COLOR 7:PRINT "X"
1240 NEXT S:D2=((RO+1)¥2)*3+2:D1=0:RETURN
1250 '========    POINT SETTING    ========
1260 READ T:FOR S=0 TO T:READ C1(S),C2(S):C1(S)=C1(S)+5:C2(S)=C2(S)+5
1270 LOCATE C1(S),C2(S):COLOR 1:PRINT P$(0):C3(S)=0:NEXT S:RETURN
1280 '========    GAME OVER    ========
1290 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 15,20:PRINT "GAME OVER"
1300 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 1290 ELSE RUN
1310 '========    DATA    ========
1320 DATA "██","█╭─","█|█","█|█","█╰─","██"
1330 DATA "█|█","─╯█","██","██","─╮█","█|█"
1340 DATA "╭─","|█","|█","╰─","█|","─╯","─╮","█|"
1350 DATA "██","╭─","╰─","██","─╯","██","─╮"
1360 DATA "█╭","█|","█|","█╰","|█","╯█","╮█","|█"
1370 DATA "──","██","██","──","|█","|█","█|","█|"
1380 DATA "█|","─┼","─┼","█|","┼─","|█","|█","┼─"
1390 DATA "██","██"
1400 '========    Round 1    ========
1410 DATA AMMMMMMMMMMDUU,FMLIMMMMMMMRMD
1420 DATA ENTCUUUUUUUUPUP,OUOUUUUUUUUARMG
1430 DATA BNTNNNNNNNNKJNH,UUBNNNNNNNNNNNC
1440 DATA 050020111009,1,3,5,24,2
1450 '========    Round`2    ========
1460 DATA UUUUIMMDUUIMMLU,UAMMRMMRMMRMLOU
1470 DATA UOUEQNNQNNQNKFD,UFLOPUUPUUPUUUP
1480 DATA UUOFRMMRMMRMMMG,UUFMGUUJNNCUUUU
1490 DATA 030210002308,3,20,2,14,5,8,8,20,8
1500 '========    Round 3    ========
1510 DATA UUUUUUUIDIDIDID,UIMMMMMRRRRRRRP
1520 DATA UPIMMMMRRRRRPJC,EQCIMMMRRRPJCUU
1530 DATA OJNCIMMRPJCUUUU,BNNNCUUJCUUUUUU
1540 DATA 0202040406060808,4,2,7,26,2,22,4,18,6,14,8
1550 '========    Round 4    ========
1560 DATA AMMMDUAMMMLDDDD,OAMMRMSMDUOGGGG
1570 DATA OFMMRMSMRMSMMMD,FMMMRMSMRMSMMDP
1580 DATA AAAAPUFMRMSMMGP,FFFFJNNNCUFMMMG
1590 DATA 0202020622062210,3,11,2,16,8,8,4,19,6
1600 '========    Round 5    ========
1610 DATA UUUUUUUUUUUUUUU,UAMMMMMMMDIMDU
1620 DATA AMLUUADADUPPUPU,OUOAMSRSRMGJQCU
1630 DATA BNKOUFGFGUUUPUU,UUUFMMMMMMMMGUU
1640 DATA 0702160207101610,3,1,4,9,6,16,6,24,7
1650 '========    Round 6    ========
1660 DATA ENNNHNHIDIDIDID,OUUUPUIGPPPPPPP
1670 DATA FMMMMDPUPPPPPPP,ENNNNCPUPPPPPPP
1680 DATA OUUUUUPUPPPPPPP,FMMMMMGUJCJCJCJ
1690 DATA 0101010401070110,3,7,1,7,4,7,7,7,10
1700 '========    Round 7    ========
1710 DATA IDUUUUUUUUIDUUU,PPIDIDIDIDPPIDU
1720 DATA PPPPPPPPPPPPPPU,JQQQQQQQQQQQQCU
1730 DATA UPPPPPPPPPPPPUU,UJCJCJCJCJCJCUU
1740 DATA 0000040220002402,4,4,7,6,7,8,7,20,7,22,7
1750 '========    Round 8    ========
1760 DATA UUIMLUIMLUIMLUU,UIRMUIRMSLUMSLU
1770 DATA IRGAMRGUFSMDFSL,JQHBNQHUETNCETK
1780 DATA UJQNUJQNTKUNTKU,UUJNKUJNKUJNKUU
1790 DATA 1200050420041300,3,17,4,12,2,10,7,15,9
1800 '========    Round 9    ========
1810 DATA IMMMMMMMMMMDUU,PUIMMMMMMMDUPUU
1820 DATA QNNNNNNNNNNNQHU,RMRMMMRMMMRMRGU
1830 DATA PUJNNNNNNNCUPUU,JNNNNNNNNNNNCUU
1840 DATA 0602060915021509,4,12,5,12,2,20,5,12,9,4,5
1850 '========    Round 10    ========
1860 DATA UUUUIMMMLUUIMDU,UUAMMMMMSMMMDPU
1870 DATA UUOARMMMMMMRGPU,UUOFMMMMSMMMMGU
1880 DATA UUFMGUUUFMMGUUU,UUUUUUUUUUUUUUU
1890 DATA 0302100023001708,4,15,4,8,2,22,6,8,6,22,2
1900 '========    Round 11    ========
1910 DATA MMSMMLFMMLFMMLF,MLFMMSMMLFMMLFM
1920 DATA LFMMLFMMSMMLFMM,FMMLFMMLFMMSMML
1930 DATA MMLFMMLFMMLFMMS,MLFMMLFMMLFMMLF
1940 DATA 0600130218042406,4,15,4,21,6,27,8,3,0,9,2
```

★入試のためにお守りを買い，帰って見ていたら「交通安全」と書いてあった。(宮崎県西都市・PANIC MSX15才)
……【影：あまい!!私なんか，交通安全のお守りを買いに行ったつもりが安産のお守りだったゾ!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



究極のタテ・スクロール・シューティング

GIVERS

ギバース

Bug太郎

★ストーリー

序章『宇宙侵略連合軍「JUD」の野望』

宇宙侵略を企む軍団『JUD』が，絶滅したと言われている伝説の宇宙最強生物兵器，『GIVERS』の脳細胞を入手したとの情報が入った。

我々，JUD撃滅特別チームとしては，この『GIVERS』を蘇らせることは絶対に許されない。

今すぐにも，GIVERSの脳細胞を撃破しなくてはならないのだ。



…**PUP**(パワー・ユニット・ボンド)
これを撃つことによってMAU(マルチ・タック・ユニット)，下の三つのいずれかが出現する。

…**スピード・アップ**　自機のスピード・アップ(3段階迄)

…**MAB**(マルチ・アタック・ブラスター)ノーマル弾の3倍の威力がある

…**MAL**(マルチ・アタック・レーザー)貫通力のある長いレーザー砲

MABとMALは取ると自機の左または右横に装備される。順番は左→右でその後も同じ順で装備の入れ替えができる(ツイン・MALは感動もんだ!!)

《第1図》パワーアップ



▲《写真1》タイトル。パソコン別に速度設定も可能だ!!

▲《写真2》速い!!敵の動きもなかなかすばらしい!

▼《写真3》これは、2面の中ボス。動きを早くつかめ!

▼《写真4》デカキャラ登場!!すごく味があっていい!!

《リスト1》GIVERSのマシン語データのプログラム・リスト

```
10 ' -----[[ GIVERS MACHINE LANGUAGE DATA ]]-----
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HC3FF:DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12)
30 PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ﾁｭｳ ﾆﾂｷ ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ。":GOSUB 100:FOR I=0 TO 50
40 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:PRINT "ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ。":END
100 RESTORE 1000:NU=1010:PD=&HCB00
110 READ A$:CS=0:IF A$="END" THEN RETURN ELSE GOSUB 120:NU=NU+10:GOTO 110
120 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D:PD=PD+1:CS=CS+D
130 NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$("0"+HEX$(CS),2)=CS$)THEN RETURN
140 PRINT NU;"ｷﾞｮｳ ﾆ ERROR ｶﾞ ｱﾘﾏｽ。":BEEP:END
1000 ' -----[[ PATTERN AND PROGRAM DATA ]]-----
1010 DATA 0040011700080117000801170008011700080117006001030008010300080103,54
1020 DATA 000801030008010308040OFE0707006001 17FE010300080117FE010300080117,EC
1030 DATA FE010300080117FE010300080117FE0103003002020002 0A0000200218000210,D2
1040 DATA 00070D0017080D010401FE041900050401FE041900050401FE04190050090106,0B
1050 DATA 000F090605000C090B0400100202010005020201004001010401011904190101,E6
1060 DATA 04010119041900150915010903080712FE081500FE0718000800902040917 0200,86
1070 DATA 2009080500100216010907010030010300080103FE0912030008010300080103,E4
1080 DATA FE09010100080103091006090402001002 0101FE020401FE020701FE020A01FE,6D
1090 DATA 021001FE021301FE021601FE021901004004010404040704 0A040D0410041300,FA
1100 DATA 400BFF0060090C040012090C0400120907040012090704002609110400120907,A0
```


★ふふふふふ…「パワードリフト」にハマリ込んでいる私は，やはり2浪してもしかたないのだろうか?「アウトラン」の二の舞い。今日これから共通一次です。(大阪市寝屋川市・甲斐石太改め潤)……【編：どうだった?】

★超ものスゲェー内容

とにかく，オリジナル・シューティング・ゲームを作ろうと構想したときにまず思ったのが，今までのベーマガ誌上で誰も成し遂げたことのない物を作ろうと言うことでした。

そういうコンセプトで企画，開発して完成したのが，この『GIVE RS』なのだ。操作は，自機『Q's-1』を[2]，[4]，[6]，[8]キーで8方向に動かし，スペース・キーにより弾を発射します（押しっぱなしはできない）。

パワーアップに関しては**第1図**に示すとおりです。

今回のゲームは敵の出現パター

```
1110 DATA 04FE09110400026090C040012090204FE091604FE080802FE0812000026090C04,08
1120 DATA 0026090704FE091104FE030D0026020701FE0213010012090204FE091604FE02,EA
1130 DATA 0701FE02130100120907 04FE09110400120902 04FE0916040026090C04001209,FA
1140 DATA 0C040012090C04FE050305FE051705001209 0204FE0916040012090704FE0911,E5
1150 DATA 0400080401FE0419003005190700040502040 80D01051206000405120500 0305,EB
1160 DATA 0805050C040026090C0F003006000706000706000706FE09110F000706000706,0A
1170 DATA 00070600070600070600 0706FE09020F00070600070600070600070600FF0301,83
1180 DATA FE030DFE031900160307FE03130016070D0016070AFE0710FE080D020016070D,01
1190 DATA 020101020401031203140316000800503 05FE050805FE051205FE051705001705,42
1200 DATA 0805FE0512050017050805FE051205FE080302FE0817010017050805FE030DFE,C8
1210 DATA 05120500600CFF00A00101FE0104FE0116FE011900070101FE0104FE0116FE01,79
1220 DATA 1900070101FE0104FE0116FE011900070101FE0104FE0116FE011900FF0A0102,97
1230 DATA FE0A16020046050D05FE0A0705FE0A130500160A0102FE0A16020046030AFE03,48
1240 DATA 1000160A0705FE0A130500160A0102FE0A160200160 20A01FE02100100160 20A,F5
1250 DATA 01FE021001004604 0AFE040DFE0410FE0A0D0500040401FE041900040401FE04,D0
1260 DATA 1900400A0103FE0A190300160A0102FE0A160200160A0705FE0A1305002C0804,52
1270 DATA 00FE0816000030 0A0705FE0A1305FE030A0016030D0016031000160A0A07FE0A,15
1280 DATA 0D07FE0A100700180A0A07FE0A0D07FE0A1007FE0A0705FE0A130500600A0705,4B
1290 DATA FE0A130500160A0106FE0A10060016050D0500160A0A03FE0A100300180A0106,03
1300 DATA FE0A1006FE080D00002E0A0A03FE0A100300160A0701FE0A1301002E0A0A03FE,18
1310 DATA 0A1003002E080A01FE081000002E0A0705FE0A0D03FE0A130500460A0D010016,64
1320 DATA 0A0705FE0A1305005E0A0705FE0A130500160A0D05FE0A0407FE0A160700160A,54
1330 DATA 0407FE0A16070016030AFE05100500160401FE0419002E0A0405FE0A1605005E,63
1340 DATA 0A0405FE0A1605FE050704FE050D05FE05130600160 30AFE031000160 20701FE,C7
1350 DATA 021301001608010 2FE08190000160A0704FE0A1004002E0A040100160A130100,0E
1360 DATA 160A0107FE0A0407FE0A0707FE0A0A02002E0A070100160A0D06FE0A19050016,14
1370 DATA 0A0102FE0A0707FE0A0A07002E0816000046 0A0105FE0A1905005E0A0105FE0A,7A
1380 DATA 1905005E0A0105FE0A1905002E0A0101FE0A190100760A0105FE0A1905005E0A,22
1390 DATA 0105FE0A1905005E0A0405FE0A1605FE0D005E0A0705FE0A1305FF000A0A0905,80
1400 DATA FE0A1105000A0A0A05FE0A1005000A0A0A05FE0A100500800EFF000000000000,2B
1410 DATA 000000CD8DD7002103E27E3D200BE5CD00D1CD80D6E13A02E2773E0721E0E1F5,55
1420 DATA E57EFE00C441D6E101040009F13D20EFCDB0E0CDE0D0CD60D02A1BE27EFEFE20,00
1430 DATA 0623221BE218EFCD92D13A24E2FE00C478DF3A09E2FE00C0CD98DFC300D00000,92
1440 DATA 2A1BE27EFEFFC83A1DE2FE0028053D321DE2C97EFE0BD25DDC3E122130E2F57E,8D
1450 DATA FE0028090108000 9F13D20F2C9F1E5DDE111A0D02A1BE27EFE00CAC6D8C3B2D1,B0
1460 DATA D0D8FDD83AD953D96CD984D99BD9B4D9F3DAA0DB00000000000000000000000000,A7
1470 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
1480 DATA 2A19E21100307CBA380321000123221 9E246ED5F803218E2C90000000000000000,40
1490 DATA 2100C4223DE02100E27E23666F3EA8323FE0010000DB00FEEF281AFEBF2831FE,F3
1500 DATA FB2836FEEB283DFEBB2842DB01FEFE2814CD04E0C97CFE01280206FFDB01FEFE,DA
1510 DATA 2803C376D17DFE05CA76D10EFFC376D17CFE1928E7060118E37DFE15CA76D10E,30
1520 DATA 01C376D17CFE0128F006FF18EC7CFE1928E7060118E378FE00200579FE00280B,90
1530 DATA C5CD44E0C17C80677D816FCD04E02200E2C9AF2130E2F5E57EFE00C4AAD1E101,1E
1540 DATA 080009F13CFE2320EDC92204E2234611C0D13D2804131318F9E51A6F131A67E9,D3
1550 DATA 00D230D385D3C0D340D453D470D48CD4A0D4D0D490D5F5D99BDA20DBC2DB49DD,1D
1560 DATA B4DE0EDFC7DF000000000000000000000000000000000000000000000000000000,25
1570 DATA E111030305C235D20603702133C43E88223DE0323FE02A04E223232206E2CD40,1A
1580 DATA E0CD40D23A08E2FE01CAB8D2CD04E0110303C300D370237E23666FC300D30000,33
1590 DATA 01000000DD2A06E2DD5E03DD5604AF3208E21A0000FE0FCCC0D2FE0120020EFF,E3
1600 DATA FE0220040601 0EFFFE0320020601FE0420040601 0E01FE0520020E01FE062004,FA
1610 DATA 06FF0E01FE07200206FFFE08200406FF0EFF7C8067FE01DAB0D2FE1AD2B0D27D.23
1620 DATA 816FFE17CAB0D2FEFFCAB0D2C3D0D2003E013208E2C3D0D22A04E2AF77C90000,BE
1630 DATA 13E5EB7E5F237E57E11AC9000000000DD7500DD740113DD7303DD7204C90000,A2
1640 DATA 01000000DD2A06E2DDE5D11313133EC932D6D2CD4ED23E1332D6D2C900000000,7E
1650 DATA ED4B00E278943804BA3806C9FEFE3001C979953804BB3806C9FEFE3001C92A04,49
1660 DATA E27EFE0CCA3BDAC3BBDF00000000000000E111030305C235D2060270213EC43E68,AD
1670 DATA CD10D2DD2A04E2DD7E07FE01C0DD7E022100E2BED8AFDD7707CD2CD5C9000000,54
1680 DATA 223DE0323FE02A04E223232206E2CD40E0CDE0D23A08E2FE01CAB8D2CD04E011,95
1690 DATA 0303C300D3E111030305C235D206037021 49C43EE8CD60D3DD2A04E2DD7E02FE,77
1700 DATA 05C0DD360500CD71D5DD7E06FE0028053DDD7706C9DD360501C9000000000000,BE
1710 DATA E111030305C235D2060270237EFE16D400D400002154C43E48CD60D3DD2A04E2,47
1720 DATA DD7E02FE15D420D40000FE01C0DD7E03FE0E3005DD360504C9DD360506C90000,62
1730 DATA 3EC3321AE03258E02190E0221BE021A0E02259E03E1A32A3D23EF032A8D2C900,E3
1740 DATA F5AF321AE03258E0210000221BE02259E03E1732A3D23EFF32A8D2F1C9000000,72
1750 DATA E111030305C235D2060570215FC43E28C360D3E111030305C235D2060370216A,AB
1760 DATA C43EE8CD10D23A18E2FE03DC2CD5C900E111030305C235D20608702175C43E48,98
1770 DATA CD60D33A18E2FE06DC2CD5C9E111030305C235D20608702117C43EA8C360D300,FA
1780 DATA E111010105C235D2DD2A04E2DD46047001191CCDB8D8210101 2280D32186C43E,1A
1790 DATA 88CD60D32103032280D3CDC1D8C90000E13E1C329BD22103012280D32189C43E,73
1800 DATA 28CD60D3C3C4D4AF160021D0E2F57EFE00280C01080009F13CFE0C20F014C9F1,E7
1810 DATA 220AE2C9CDE0D0CDE7D4AFBAC0E5FDE1FD360009FD360105FD3604052A06E27E,09
1820 DATA 23666F242CFD7403FD7502C9CD04D5AFBAC03A01E20603943810FE02300616FE,14
```

```
1830 DATA 1E02181216FF1E01180CFEFD30F000001601 1EFF06073A00E2953808FE02380C,33
1840 DATA 78831809FEFD30047882180178FD7705C9CDE0D0CDE7D4AFBAC0E5FDE1FD3600,3C
1850 DATA 0AFD360505C31CD50000000000000000E105280270C9060270232206E2CD00D4,8A
1860 DATA DD2A04E2DD7E05218EC4223DE0FE01300E2A06E2DD360000CD40E0CD20D4C9FE,D6
1870 DATA 02300521AFC41810FE03300521A4C41807FE0430062199C4223DE03DDD77053E,9A
1880 DATA C8323FE02A06E2CD00E0CD20D4C900003E0321E0E1F57EFE002809010400 09F1,26
1890 DATA 3D20F2C9F1E5DDE1DD3600012A00E2DD7402DD7501C92122C43EE8223DE0323F,18
1900 DATA E02A0EE223CD40E02D2D7DFEFE38062A0EE23600C92A0EE22377CD9AD7C372D8,33
1910 DATA 00220EE21154D63D2804131318F91A6F131A67E916D62ED736D736D700000000,FE
1920 DATA 3A11E2FE00C03C3211E2CDF0D5210CE206027EE5FE00C4FBD6E1230520F4C900,D1
1930 DATA 0602210CE2E57EFE00C492D6E1230520F4C9FE012802184E210BC43EE8223DE0,6E
1940 DATA 323FE02112E278FE0228022323E5C5CD40E0C12A00E22C78FE01280525252518,09
1950 DATA 2D242424247CFE1B3014000000 00C5CD04E0C1E5D1DDE1DD7201DD7300C9261A,EA
1960 DATA 18EC260118002111C43E28C39DD67CFEF03004FE0130D7260118D34F3E0391C5,71
1970 DATA 21ECE1ED5B12E205200721F4E1ED5B14E2F57EFE00280A01040009F13D20F2C1,3C
1980 DATA C9F1C10C7123007323720 02373C92127C43EC8C31BD6212DC43E48223DE0323F,90
1990 DATA E02A0EE2FD2A0EE27EFE04281E237E23666F2D2D7DFEFE300ACD04E0FD7501CD,6E
2000 DATA 9AD7C92C2CFD36000418F1FD6E03FD66022D2D7DFD4601B83005FD360000C9FD,A6
2010 DATA 7503CAB4D8FEFE30F1C384DE00DB09FEBFCA60D6FEBBCA60D6C9E5DD2A0EE201,10
2020 DATA FFFECD33D9FE01280FFE022809DD7E01DD4E03913C4F06FF3E142130E2F5C5E5,0C
2030 DATA 7EFE00C4CED9E101080009C1F13D20EDE1C9FD7E00FE09D291DC110303FD6603,BE
2040 DATA FD6E02AF3208E2CD50D83A08E2FE00C8FD46043A1EE2FE03303787 3D4FDD3600,26
2050 DATA 0078FEFF282F91FD7704FE013037FD3604FEFD360102FD3605042116E2732372,03
2060 DATA 2B223DE0CD00D4FDE5E1CD7ED8CD20D4C90E0118CC3A1EE2FE033001C9FE04C8,6D
2070 DATA DD360004C9FEFE30C50602CD71E0C900DD7E02943804BA3805C9B83001C9C326,48
2080 DATA DD953804BB3805C9B93001C93E013208E2C9ED5B0EE21AFE00C8CD00E0C92323,1A
2090 DATA 2206E2CD40E0DD2A0EE2FD7E00FD36000BC313DD0000001E0400CD07D5AFBACC,5A
2100 DATA A9D81C7BFE0738F1C9FD7305FD360403C9CD9AD7CD44E0C978329BD27932A3D2,B6
2110 DATA C901171A18F2237E321DE223221BE2C9E17EDD7700DD360103DD360200237EDD,3F
2120 DATA 770323221BE2FE0F30051100C918031115C9DD360401DD7305DD7206C9E17EDD,A9
2130 DATA 7700237E234623221BE2FE0F3005112DC91803115AC9672E003E020E01DD7701,94
2140 DATA DD7502DD7403DD7104DD7305DD7206DD7007C9DD7E00321EE2C9E17EDD770023,ED
2150 DATA 7E23221BE2672E0011050201 03003E03C31DD9E17EDD7700237E23221BE2672E,96
2160 DATA 19110100010100 3E02C31DD9E17EDD7700237E235E23221BE2672E000101003E,12
2170 DATA 05C31DD9E17EDD770023221BE22100181187C90114003E03C31DD9E17EDD7700,0F
2180 DATA 237E23221BE2672E0011050001040 03E08C31DD9E17EDD7700237E235623221B,BF
2190 DATA E2672E001E050101003E08C31DD9E5FDE1FD7E04FEFEC8C3D2D7FE05CA97D8FE,47
2200 DATA 08C0FD36000CFD7E06FD7707FD360502FD3606CAC9E111020205C235D2060370,46
2210 DATA 2BE5DDE1DD7E07FE023807 2111C43E281810FE013807210BC43EE818052180C4,C9
2220 DATA 3EA8223DE0323FE03EC9322FD2CD16D23E11322FD2110202C300D3CD8ADACD40,D0
2230 DATA E0DD2A04E2DD360000DD7E07FE0130133A02E2FE02D83D3202E23203E20630CD,E7
2240 DATA 71E0C9473A1FE2FE012805210CE21803210DE2703CFE02D488DA321FE2067FCD,69
2250 DATA 71E00643CD71E0C9AFC9E52102022216E22116E2223DE0E12323C9E111050505,66
2260 DATA C235D2FD2A04E2FD460770CD00D4FD7E06FE02280521BAC4180321D5C4E6013C,76
2270 DATA FD77063E48CDD3DAE5CD20D4E1110505C300D3223DE0323FE02A04E223232206,C0
2280 DATA E2CD40E0CDE0D23A08E2FE01CAB8D2CD04E0C9E1DD36000D237E234623221BE2,8C
2290 DATA 672EFB1105010EFF78C31DD9F0C4FBC40FC523C59FC5C5C5EBC5000000000000,B2
2300 DATA FD2A04E2FD7E06110CDB3D2804131318F91A6F131A672220E25E2356ED5316E2,76
2310 DATA E105C235D2060870FD7E02830000CD00D42A04E223232206E2ED4B1BE20AFEFF,6A
2320 DATA 281D1E01ED5322E22122E2223DE02A06E2CD40E0CDE0D23A08E2FE01CCB8D22A,2D
2330 DATA 20E2223DE0FD7E07323FE02A06E2CD00E07DED5B16E283E500CD20D4E1C300D3,30
2340 DATA E1DD36000E237E23561E0523221BE2672EF47A01FFE8FE0720030103A83E08C3,49
2350 DATA 1DD9E111070C05C235D2060470FD2A04E223462206E22149C53E88223DE0323F,68
2360 DATA E078FEF0D24ADCFD7E03FE012004FD360503FE102004FD3605072A06E2CD7CDC,C2
2370 DATA 11070CCD00D3FD7E063DFD7706C0FD360606110503CD2BDC110508CD2BDC1106,F1
2380 DATA 03CD2BDC110408CD2BDCC9D5CDE7D47AD1FE01C8E5DDE1DD36000AFD7E0382DD,9D
2390 DATA 7703DD360206DD7305C9CD00D42A06E2CD7CDC11070CCD00D3C383DC00FE0CD2,4D
2400 DATA 0CDEDD21C0E2DD36000F23221BE221F00911050E01FF003E04C31DD97E23666F,9D
2410 DATA C3E4DACD20D4FD7E02FE00C0C340DD0000FE0DD8FE0E3006110505C3DDD7FE0F,21
2420 DATA 30103EC93240DBCD24DB3EE13240DBC3DDD7FE10D22BDE11070CFD6603FD6E02,23
2430 DATA AF3208E2CD50D83A08E2FE00C8DD3600001102027CC605677DC6056FAF3208E2,02
2440 DATA CD50D83A08E2FE0020050606C371E02149C53E48223DE0323FE0CD00D4FD6603,A8
2450 DATA FD6E02DDE5CD04E0DDE1CD20D411070CC3F0D7FE05CA97D8FE08CAE2D9FE0FD8,B9
2460 DATA 3E023209E2C97DFEF03006DD7E01C361D883FEF0D0E56FDD7E0195E1DA6CD8C9,6D
2470 DATA FD360503FD360420C9E111090F05C235D2060870FD2A04E2237E2206E2FEF0D2,29
2480 DATA 86DDCDA0DD11090FCD00D3FD7E063DFD7706C0FD3606101105063E03F5CD2BDC,DD
2490 DATA F1143D20F7C9CD00D4CDA0DD11090FCD00D3CD20D4FD7E02FE00C0FD360500C9,D3
2500 DATA 21F6C53EA8223DE0323FE02A06E2CD7CDCE5217FC63E28223DE0323FE0E10606,B7
2510 DATA 7C80677D806FC3FFDDCDE4DDFE01D83E020601CD93DECDE4DDFE01D83E180601,1A
2520 DATA CD93DEC93E122130E2F57EFE0028090108000 9F13D20F2C9F1E5DDE13E01C9CD,B0
2530 DATA 04E0CDC9DDFD6603FD6E02C9FE0DD230DFDD21C0E2DD36001023221BE221F007,FC
2540 DATA 1105180132003E08C31DD9FE11D22ADF11090F3EC932CADCCDBADCF53EFE32CA,E2
```

★♪飛んで，飛んで，飛んで，飛んで，飛んで，飛んで，飛んで，飛んで，まわって，まわって，つぐ美がころぶー。（北海道石狩郡・**亀田吉史13才**）……【**影**：なつかしいなぁ。**つぐ美**：私が幼稚園の頃の歌だわ。**編**：エッ。】

ンが決まっており，3面あるゲーム・フィールドを自分なりに攻略(こうりゃく)しなければなりません。ゲーム難(なん)度(ど)は高めにしたつもりですが，僕の腕で1ミス全面クリアできるほどに設定しました。

★ゲームのスタート方法

リスト1をロードしてRUN。そして**リスト2**をロードしてRUNです。

★

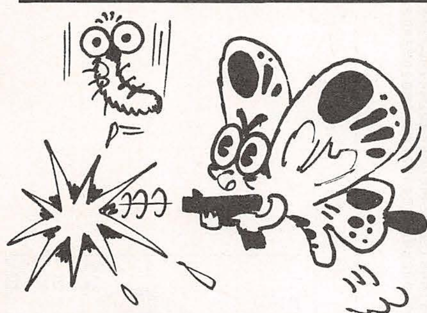
```
2550 DATA DCF1FE00C8CD35D8FE033004DD3600001103037CC606677DC6066FAF3208E2CD,CB
2560 DATA 50D83A08E2FE0020050603C371E021F6C53EC9320DDDCDF2DC3E11320DDD1109,AB
2570 DATA 0FC3F0D7E5CD9AD7212DC4223DE0E1CD44E0C9DD360002C30AD9DD21C0E2DD36,16
2580 DATA 001123221BE221F40711050001FE003E08C31DD9E1110C0F05C235D2060870FD,D9
2590 DATA 2A04E223462206E2218AC63E48223DE0323FE078FEF0D2E5DE2A06E2CD7CDC11,4D
2600 DATA 0C0FC300D3CD00D4CDD9DECD20D4FD7E02FE00C0FD360500DD21C8E2DD360012,D7
2610 DATA 21000D1113CA0178003E03C31DD9E111030305C235D20602702140C73E28CD10,38
2620 DATA D23A18E2FE30DC97D8C9C3DAD7000000FE0E3003C39ADE23221BE2C320DDDD21,36
2630 DATA 30E32A00E2CD69DF3A0CE2010800DD09FE0028062A12E2CD69DF010800DD093A,D3
2640 DATA 0DE2FE00C82A14E225DD36000B11040001FE003E02C31DD93D3224E22100C43E,BD
2650 DATA 48223DE0323FE02A00E2CD04E03A09E2FE02C8AF3209E2C9AF2130E21600F57E,82
2660 DATA FE00200506A010FE147AFE0A300B01080009F13CFE1220E6C9F1C93A09E2FE00,A3
2670 DATA C03E013209E2C9E105280270C9062070214BC73EE8223DE0323FE02A04E22323,03
2680 DATA 2206E2CD7CDCC9000000000000000000000000000000000000000000000000,F8
2690 DATA 7E23666FE5242CED4B3DE0C5DDE1DD4E00DD4601C5E5C5E5DD230000003A3FE0,7F
2700 DATA CDF804E1E5CDF303DD7E0177E124C110E5E1C12C0D20DDE1C900000000000000,62
2710 DATA 7E23666FE5242CED4B3DE0C5DDE1DD4E00DD4601C5E5C5E5000000CDF3033E20,47
2720 DATA 77E124C110F0E1C12C0D20E8E1C90000460E603E20D340CD84E0D340CD84E00D,71
2730 DATA C273E0C9783DC285E0C900000000000007DFE013003C32CE0FE1ADA1DE0C32CE0,BF
2740 DATA 7DFE013003C361E0FE1ADA5BE0C361E0DB09FEFFC0AF3211E2C9000000000000,22
2750 DATA END
```

《リスト2》GIVERSのメイン・プログラム・リスト

```
10 ' -----[[ GIVERS ]]----- Programmed by Bugtarou
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:CLEAR 300,&HC3FF
30 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HDF3E:DEFUSR2=&HD01A:DEFUSR3=&HE070:DEFINT A-Z
40 PRINT CHR$(12):IF(PEEK(&HC400)<>3)+(PEEK(&HC7C4)<>32)THEN GOSUB 680
50 GOSUB 430
60 ' -----[[ MAIN PROGRAM ]]----- CALL &HD000
70 A=USR(0):IF PEEK(&HE209)=1 GOTO 370
80 ' -----[[ ROUND CLEAR ]]-----
90 ON RO GOTO 100,170,180,200
100 N=10:M=4:AD=&HCC23:GOSUB 120
110 RO=RO+1:GOSUB 620:POKE &HE210,RO:POKE &HE209,0:GOSUB 660:GOTO 70
120 EX=PEEK(&HE2C3):EY=PEEK(&HE2C2)
130 FOR I=&HE280 TO &HE328 STEP 8:IF PEEK(I) GOTO 160
140 POKE I,11:POKE I+1,2:POKE I+3,EX+INT(RND(1)*N):POKE I+2,EY+INT(RND(1)*M)
150 POKE I+4,&HFE:POKE I+5,4
160 NEXT I:RETURN
170 AD=&HCD87:GOTO 110
180 POKE &HE2C0,0:POKE &HDB46,1:N=13:M=9:AD=&HCFDB:GOSUB 120
190 LINE(7,0)-(21,11)," ",BF:GOTO 110
200 ' -----[[ ENDING ]]-----
210 FOR I=&HE1E0 TO &HE347:POKE I,0:NEXT:PRINT CHR$(12):PK=&HE2C0
220 LINE(0,34)-(75,70),PSET,1,B:POKE PK,19:POKE PK+1,1:POKE PK+2,9
230 POKE PK+3,2:POKE PK+5,3:RESTORE 310:M=0:X=18:FOR I=1 TO 15:READ M$
240 FOR J=1 TO 20:COLOR 6:LOCATE 9+J,M:PRINT CHR$(ASC(MID$(M$,J,1))-3);
250 A=USR2(0):IF X>36 GOTO 270 ELSE LOCATE X,12:PRINT " ":X=X+1
260 IF X<36 THEN COLOR 5:LOCATE X,12:PRINT "･"
270 A=USR3(14):NEXT J:M=M+1:IF M=8 THEN M=18
280 NEXT I:N=13:M=6:POKE PK,0:GOSUB 120:LINE(10,9)-(30,16)," ",BF
290 FOR I=0 TO 99:A=USR2(0):A=USR3(INT(RND(1)*10+1)):NEXT I
300 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 300 ELSE 50
310 ' -----[[ ENDING MESSAGE DATA ]]-----
320 DATA "#ｽﾆｹｵ#ﾌ#ﾉﾆﾔ#ﾍ#ｸﾞｲﾃ､#","ﾟﾝﾟﾝ#ﾌ#ｹﾆﾁﾄﾆｿｱｶﾛ#ﾆﾄ#","ｴﾜｹﾌﾙｶﾉ#ｸﾖﾟﾝﾃ､######"
330 DATA "#ｿｹｿｧｴﾇﾆﾄ#ﾟｹｲﾃ#ｽﾇﾃﾄ#","ｹﾄｧｽﾆｹｵ#ﾌ#ﾉﾆﾔ#ﾆﾄ#ｼﾄｺ","ﾍ#ｿﾃ#･JLYHUVｦ#ﾌ#ﾌｶｾｵ"
340 DATA "ﾑﾄｶ#ﾍｱﾀﾆﾄﾉ#ｽﾎｷｳ#ｾﾝﾃ#","ﾖﾌﾆﾄｴｲﾃ､############","#ﾇ#ｵｶｽﾇﾍｱ･MXGｦ#ﾍ#ﾀﾆﾄ"
350 DATA "ﾉ･JLYHUVｦｩ#ﾁｵﾏﾄﾅﾐｵｺ#","ﾇ#ｿﾆｱﾙﾓｹﾄｷ#ﾚﾁﾃﾌ#ｹﾖｿﾝ","ﾈｵ#111111111111111#､"
360 DATA "#ﾟﾝﾟﾝ#ﾌ#ﾃﾃｹｵ#ﾍ#ｽﾝｹﾚ#","ﾍｿﾄﾒﾜ､##############","ｨｨｨ#Qh{w#wlph#djdlq1"
370 ' -----[[ Q's.1 DIED ]]-----
380 A=USR1(0):QS=QS-1:IF QS>0 GOTO 410
390 FOR T=0 TO 120:A=USR2(0)
400 COLOR 2:LOCATE 10,9:PRINT "GAME OVER":NEXT T:GOTO 50
410 SD=4:POKE &HE20C,0:POKE &HE20D,0:POKE &HE209,0
420 GOSUB 600:POKE &HE224,80:GOSUB 660:GOTO 60
430 ' -----[[ TITLE ]]-----
440 PRINT CHR$(12):RO=1:QS=3:SD=4:AD=&HCB00:COLOR 2:LOCATE 0,4
450 PRINT TAB(8)"[illegible]"
460 PRINT TAB(8)"[illegible]"
470 PRINT TAB(8)"[illegible]":FOR I=1 TO 22
480 COLOR 6:LOCATE   8,13:PRINT RIGHT$("FULL-TIME 'N' PRESENTS",I)
490 COLOR 7:LOCATE 30-I,15:PRINT LEFT$("Programmed by Bugtarou",I)
500 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 12,21:PRINT "HIT RETURN KEY"
510 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 510
520 ' -----[[ MAKE SCREEN ]]-----
530 PRINT CHR$(12):COLOR 7:FOR I=1 TO 22:LOCATE 29,I:PRINT "|"SPC(8)"|";
540 NEXT:LOCATE 29,0:PRINT "┌────────┐";:LOCATE 29,23:PRINT "└────────┘";
550 COLOR 2:LOCATE 30,3:PRINT " GIVERS ":COLOR 7:LOCATE 30,20
560 PRINT "Produced":LOCATE 30,21:PRINT "By":COLOR 6:LOCATE 30,22
570 PRINT "Bugtarou":COLOR 5:LOCATE 30,14:PRINT "Q's･1":GOSUB 660
580 ' -----[[ A VARIABLE ]]-----
590 FOR I=&HE1E0 TO &HE347:POKE I,0:NEXT:POKE &HDB46,8:GOSUB 620
600 POKE &HE210,RO:POKE &HE202,SD:POKE &HE203,SD:X=13:Y=21
610 POKE &HE200,Y:POKE &HE201,X:POKE &HE213,X:POKE &HE215,X:RETURN
620 ' -----[[ START ]]-----
630 COLOR VAL(MID$("7215",RO,1)):FORJ=0TO24:M$=MID$(" )ﾖﾖ",RO,1):LOCATE 0,J
640 PRINT M$;:LOCATE 28,J:PRINT MID$(" (ﾄﾄ",RO,1);:NEXT:H$=HEX$(AD):P=&HE21B
650 POKE P+1,VAL("&H"+LEFT$(H$,2)):POKE P,VAL("&H"+RIGHT$(H$,2)):RETURN
660 COLOR 6:LOCATE 30,16:PRINT STRING$(QS-1,"♠");" "
670 COLOR 4:LOCATE 30,18:PRINT "ROUND ";RIGHT$(" "+STR$(RO),2):RETURN
680 ' -----[[ CHARACTER DATA ]]-----
690 PRINT "ｱﾅﾀﾉ ﾊﾟｿｺﾝﾊ?PC-80/88(low)･･[1]":PRINT TAB(12)"PC-88sr(high)･･[2]";
700 I$=INPUT$(1):IF(I$<"1")+(I$>"2")GOTO 700 ELSE PRINT I$
710 IF I$="2" THEN POKE &HDFA5,255:POKE &HDFAB,20
720 PRINT CHR$(12):PRINT "WAIT A MOMENT.":RESTORE 800:NU=810:PD=&HC400
730 READ A$:CS=0:IF A$="END" GOTO 770 ELSE GOSUB 740:NU=NU+10:GOTO 730
740 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D:PD=PD+1:CS=CS+D
750 NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$("0"+HEX$(CS),2)=CS$)THEN RETURN
760 PRINT NU;"ｷﾞｮｳ ﾆ ERROR ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡":BEEP:END
770 SA=&HC900:FOR I=1 TO 6:READ P$,S$:Q=LEN(P$):FOR J=1 TO Q
780 POKE SA,VAL("&H"+MID$(P$,J,1)):SA=SA+1:NEXT:POKESA,VAL("&H"+RIGHT$(S$,2))
790 POKE SA+1,VAL("&H"+LEFT$(S$,2)):SA=SA+2:NEXT:RETURN
800 '      .0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:sum
810  DATA 03039720887141706455620202 9C9D6462020297886264030 39C839D3C503E94,8E
820  DATA 22940103A120A10202E4E597880202968A968A03039C2E9D3DEC3D9756880303,9A
830  DATA 5F845FE555E4EF87EE0303EE82EF7186709794880303EF76EE294F28EA5EEA03,71
840  DATA 039CE49DE6F0E59EE79F03039C879D87EC879E879F0303718370EE86EFE681E7,9E
850  DATA 0202739D9E640101EC03018A8A8A0303A120209C9D209E9FDF03036F9C9D9C9F,EB
860  DATA 969E959F03039C9DEE289C29EE9E9F0303209C9D3A9E9F2720A5050520843D5F,B9
870  DATA 20EEE78A9F9D89E69DE6E58D9EE48EE79EE684E720050520E484E59DE48DE79D,2E
880  DATA E6E6849EE5969E9C8086EE20943D2D200303EE87EF87F087EF87EE0306EE8787,A6
890  DATA 8787EF87F03D3DF087EF87878787EE0603EE87EF87F08787DB8787DB8787F087,99
900  DATA EF87EE0606EEE6E5E4E7EFE5EEDB3D9DE4E6DBE4E5E4E7E4E7E6EEDBE5E79E3D,C5
910  DATA DBEEE6EFE4E7E6E5EE070C20EF9D2080202080209CEE20209EF097979C9D8888,30
920  DATA F09F20209C95EE88E7E697EF959D2020909F9C96E6EE969D9E9020208E87969E,5A
930  DATA 2D2D9F968E8720208628E1979C9D88E329862020EF8676879E9F877686EE200C,E9
940  DATA 03EE87EF87F087873D87872287872287872087869486872287872287873D8787,10
950  DATA F087EF87EE030CEE878787878E878787878787EF87F02D3D3D97203D3D2DF087EF,F6
960  DATA 878787878E8787878787EE0303E4EFE7EFE7E4E7E4EF090F9899EFE6E5969C2D,D1
970  DATA 9D96E4E7EE9899E16F9CF0EFE6E189E3E7EEF09D6FE39E9C86E19988E780E697,75
980  DATA 98E3869D9F2096869C95EF978088EE959D869620EE87EE9D229C97E0889D229C,AC
990  DATA EF87EF869C9E9F9684E13DE384969E9F9D86869E9F9C8085202020858 09D9E9F,FC
1000 DATA 86E7EF80EE86862020208686EF80EEE6EFE486EE2020202020202 0EF86E5EE03,F7
1010 DATA 039C2D9D968A969E5F9F0C0F919D20EE94949494949494EF209C919F94EE9F20,3A
1020 DATA 2020222020209EEF949E20EE9F2020209C9D20202020 9EEF20972220209C9C90,B5
1030 DATA 909D9C9D20202288972020209C929C9D9E9D9F9D2020885B3D209C929E9F9E9C,4A
1040 DATA 909D9F203D5D5B3D20969E9D9C9F9E9D9E9D203D5D9720209E9D9E9F9C9D9691,29
1050 DATA 9F20208897222020 9E919C9D9E9F9F2020228820EF9D20209E959F9E9F20209C,65
1060 DATA EE209D80EF9D2020202220 20209CEE809C909F20EF8080808080 80EE209E90,39
1070 DATA 0303E4DFE5A1F0DFE6A1E7080F20202020202096202020202020202020202020,79
1080 DATA 2020E19D209C9D202020202020209C9D80E481EE2DE18080202020 9C8484803D,D2
1090 DATA 9A228283819F9D959920942D959F80EEE5919B8C959F3D9B2020209CF096E6EE,2E
1100 DATA 9E959F889D2020202020EE9FE18A9694E6EE9EEF2020202020202020 9E959F2020,0C
1110 DATA 2020202020000000000000000000000000000000000000000000000000000000,A0
1120 DATA END:' -----[[ ENEMYS MOVEMENT PATTERN DATA ]]-----
1130 DATA 433433343333433334334567767776777767776776 5F,C900
1140 DATA 5555555555554554544343343333233232221211 21F,C956
1150 DATA 5555555555556556566676776777787778788181181F,C983
1160 DATA 556565666776777655443323323211888888887777677676555543333321111111123
333445554433343455556555556778777788187878766665F,C9FE
1170 DATA 34346767676434F,CA02,7766655544433332221118887 7F,CA13
```


★ぼくの友だちは，パソコンがほしいと言っていましたが，まちがえてワープロを買ってしまった，ミョーナやつです。(東京都青梅市・藤田壮一郎12才)……【編：いっしょうけんめい，ロムのスロットを捜してたりして？】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用



マシン語を使った高速アクション

THE BUG

（ザ バグ）

桐朋コンピューター研究会

▶内　容◀

内容は，とにかく簡単。4 6でチョウを動かし，スペース・キーで弾(たま)を撃(う)ちます(画面上3発ほど)。上にいるBUGをやっつければ，OK。BUGは，どんどん弾を撃ってくるのでうまくよけてください。10匹すべてやっつければ面クリア。だんだんBUGは強くなっていきます。とにかく単純なシューティング・ゲーム(?)なので，すぐわかると思います。

▶プログラム◀

今回もメインの部分はオールマシン語。自分の撃つ弾のプログラムに少し苦労しました。けっこう短くまとまりました。このプログラムのサウンド・ルーチンは，電波新聞社の「PC−8001マシン語II」に載っていたのを使わせてもらいました。その他は，これといったものもありません。マシン語なのでスピードはあります(?)。

▶最後に◀

マシン語というと“むずかしい”というかんじですが，けっこうBASICより楽だったりします。アセンブラさえあれば誰にでもできます（私は自作のものを使っているが，とてもベーマガに送れるようなものでない)。あと他の高校のコンピュータ関係のクラブのかた！読者あくせすコーナーにお手紙ください。プログラムその他は“ネコリン”でした（なんだこいつ！?)。

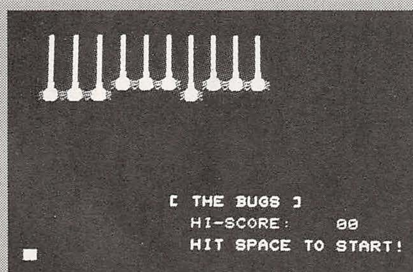


編：本人も言っているように，スピードはすごいですネ。

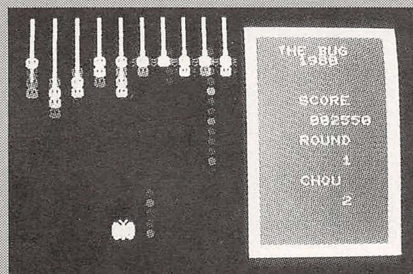
Dr.D：マシン語でキャラクターを動かしているからな。それぞれのBASICのサブ・ルーチンからマシン語を呼びだしているから，マシン語で何をしているかは，比較的わかりやすいじゃろう。

編：リストも見やすくてシンプルですネ。

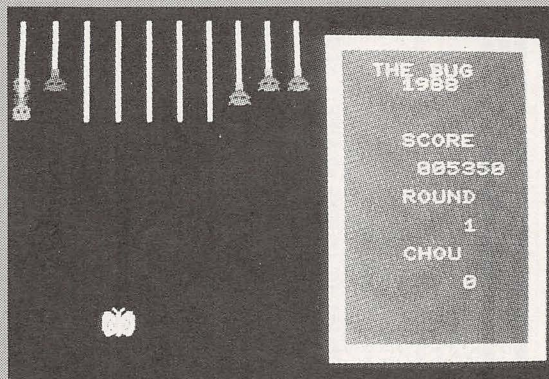
Dr.D：マシン語を使っていることもあるのじゃが，各サブ・ルーチンは短くシンプルにまとまっている。このように誰でも一目でわかるようなリストこそきれいなリストなのじゃ。参考にしてくれたまえ。



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！



◀《写真2》弾を撃ちながら上下しているBUGを撃ち落とせ!!



▲《写真3》あと1匹だ!!残りの数が少なくなるにつれ動きが速くなるぞ

PC-8001mkII

★X68Kがほしい。彼女もほしい。バイクも車もほしい。ああ，何といういじきたなさだ!!（福岡県粕屋郡・BENII）…【影：私はただ一つ，借金を返せるだけのお金がもらえれば十分だ!!編：もっともな意見ですね。】

THE BUGのプログラム・リスト

```
10 '
20 '        The Bug By T.C.S.
30 '
40 CLEAR 300,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7
50 DEFINT A-Z:COLOR 7,32:CMD CLS3:DEFUSR=&HD1E0:DEFUSR1=&HD390
60 DEFUSR2=&HD030:GOSUB 500:ON ERROR GOTO 260
70 DATA 25,3,"THE BUG",27,8,"SCORE",27,12,"ROUND",27,16,"CHOU",27,4,"1988"
80 '  SHOKI
90 GOSUB 430:M=2:R=1:POKE &HD078,2:POKE &HE804,0:POKE &HE805,0
100 '  SHOKI 2
110 POKE &HD078,2+R¥3:POKE &HE900,10
120 AD=&HE901:FOR I=1 TO 10:POKE AD,&HFF:POKE AD+1,7:POKE AD+2,I*2
130 POKE AD+3,10+R:AD=AD+4:NEXT
140 '  SCREEN
150 COLOR7:CMD CLS3:CMD LINE(184,8)-(300,190),3,BF
160 CMD LINE(192,16)-(291,181),1,BF:LOCATE 33,10:PRINT "0"
170 FOR I=1 TO 10:CMD LINE(I*16+7,0)-(I*16+8,56),3,BF:NEXT
180 AD=&HE902:FOR I=1 TO 10:POKE AD,7:AD=AD+4:NEXT
190 RESTORE 70:FOR I=1 TO 5:READ A,B,A$:LOCATE A,B:COLOR7:PRINT A$:NEXT
200 LOCATE 30,14:PRINT USING"##";R:LOCATE 30,18:PRINT USING"##";M
210 FOR I=&HE810 TO &HE82F:POKE I,0:NEXT:POKE &HD500,0:POKE &HE802,0
220 POKE &HE800,20:POKE &HE801,10
230 LOCATE 7,7:PRINT "ROUND:";R:A=USR1(&HD3A0):LOCATE 7,7:PRINT SPC(20)
240 '  MAIN
250 A=USR(0)
260 RESUME 270
270 IF PEEK(&HE802) THEN 320
280 LINE(0,0)-(21,24)," ",BF:CMD LINE(0,0)-(183,199),0,BF
290 LOCATE 5,7:COLOR7:PRINT "ROUND CLEAR":A=USR1(&HD3D8)
300 FOR I=0 TO 999:NEXT:R=R+1:IF RMOD3=0 THEN M=M+1:GOTO 110 ELSE 110
310 '  DEAD!
320 FOR I=1 TO 5:CMD SCREEN 3,0,7:FOR J=0 TO 50:NEXT
330 CMD SCREEN 2,0,7:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:M=M-1
340 LINE(0,0)-(21,24)," ",BF:CMD LINE(0,0)-(183,199),0,BF
350 LOCATE 7,7:COLOR 2:PRINT "DEAD!!":A=USR1(&HD3C6):IF M=-1 THEN 380
360 FOR I=0 TO 2500:NEXT:GOTO 150
370 '  GAME OVER!
380 FOR I=1 TO 9:LOCATE 7+I,9:COLOR3:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);
390 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
400 SC=PEEK(&HE805)*256+PEEK(&HE804):IF HS<SC THEN HS=SC
410 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 90
420 '  DEMO
430 CMD CLS3:LOCATE 12,15:COLOR 5:PRINT "[ THE BUGS ]"
440 LOCATE 14,17:COLOR4:PRINT USING"HI-SCORE:#####0";HS
450 POKE &HE900,10:AD=&HE901:FOR I=1 TO 10:POKE AD,1:POKE AD+1,7:POKE AD+2,I*2
460 AD=AD+4:NEXT:FOR I=1 TO 10:CMD LINE(I*16+7,0)-(I*16+8,56),3,BF:NEXT
470 LOCATE 14,19:COLOR 6:PRINT "HIT SPACE TO START!"
480 A=USR2(0):IF INP(9)<>191 THEN 480 ELSE RETURN
490 '  READ MC
500 LOCATE 8,7:COLOR7:PRINT "NOW READ MC Language!":RESTORE 560
510 READ A$:IF A$="****" THEN RETURN ELSE AD=VAL("&H"+A$)
520 READ L:FOR I=1 TO L:CH=0:READ A$:FOR J=0 TO 31
530 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD,A:CH=CH+A:AD=AD+1:NEXT
540 READ A$:IF RIGHT$("000"+HEX$(CH),3)<>A$ THEN PRINT HEX$(AD);"Error":END
550 NEXT:GOTO 510
560 DATA D000,19
570 DATA 2A00E8E51100E1CD00E0E1DB00FEEF2806FEBF280A180E7CFE0228092518067C,CEE
580 DATA FE14280124220E81140E0CD00E0C9002101E9060A7EB7285D235E23562BC5E5,BB4
590 DATA EBE511C0E0CD00E0E1ED5FFE153806FE40380A180E7DFE1528092C18067DFE03,DDB
600 DATA 28012DD1EB7323722323D5E5EB1180E0CD00E0E1D1ED5FFE02DC9CD07BFE1438.12E
610 DATA 113A01E8923002BD3CFE0230053E443202E8C110A0C92323232318F7E53A00D5,B8D
620 DATA 3C3200D521FFD423233D20FB7323147215E1C900000000000000000000000000,7B0
630 DATA 3A00D5B7C8472101D5C55E23562BE5D5EB3E20CDD702E12C7DFE172829EBE173,F6B
640 DATA 237223E5D5EB3EECCDD702D17BFE1538107A2101E8963809FE0230053E443202,D1A
650 DATA E8E1C110C4C9D13A00D521FFD423233D20FB7E1223137E123A00D53D3200D5EB,E2D
660 DATA 2318DF0000000000000000000000007EB7C8235E23562BE5EBE53E20CDD702,8F5
670 DATA E17DFE0228732DEBE1732372EBD5E53E96CDD702E17CCB3F11FDE813131313 3D,FFF
680 DATA 20F91AB7285113 1A3C3CBD384AE12B2B360023D55E2356EB3E20CDD702D11313,B69
690 DATA 1A3DCC8FD112CDBED13E053203E8C93A00E93D3200E93E143203E81B1B1BEB36,C76
700 DATA 00235E235623EBD51140E1CD00E00150FFCDCED1D1AFC9E1C9E12B3600C93E20,FD4
710 DATA D3400100100B78B120FBAFD340C93E20D340793D20FDAFD340793D20FD10EFC9,E9F
720 DATA CD9F0F38222820FE20201C06032110E87EB7200E36FF1100E8231A7723131A77,9A5
730 DATA 1805232323 10E9CD00D0CD30D0CDC0D006032110E8E5C5CD30D1C1E12323 2310,DFB
740 DATA F43A00E9B7C83A02E8B7C02A04E816003A03E85FAF3203E8192204E822A8F021,DAF
750 DATA 50E8CD9F3006051150E821EAF71A7723231310F9188A0000000000000000000,8BF
760 DATA E000,12
770 DATA D5EB26006B292929292929292929E526006B29292929292929C109E526006A29,8BF
780 DATA C10901008009D1D35C06100E041A7723130D20F9D5114C0019D110EFD35FC900,A7F
790 DATA 000000000300C00000C30003F03C0FC3FC3C3FCFFF3CFFFFFFFFFFFFD7FFD7F,FEB
800 DATA F7DFF7DFF7DFF7DFF7DFF7DFF7DFF7DFFD7FFD7F3FFFFFFC3FF3CFFC0F03C0F0,9A0
810 DATA 0003C0000003C0000003C000000AA000000AA000000AA000000AA000000BE000,5DC
820 DATA 003FFC0004FFFF1051F3CF4504F3CF1051FFFF4504FFFF1011FFFF44403FFC01,FF0
830 DATA 0003C0000003C0000003C0000003C0000003C0000003C0000003C0000003C000,618
840 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
850 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
860 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
870 DATA 0003C0000003C0000003C000000AA000000AA000000AA000000AA00000096000,55A
880 DATA 0015540000555500015555400541415001555540015555400555555004155410,627
890 DATA D300,8
900 DATA 7EA7C847234E073005CD21D31803CD4ED33A67EACBAFD3400610CD7DD310FB18,E19
910 DATA DFE5D5CD2DD3D10D20F8E123C9603A67EACBAFD3401B7AB328132520F0603A67,05A
920 DATA EACBAF1B7AB328052520F818E0C9E5D5CD5AD3D10D20F8E123C9603A67EACBEF,1F3
930 DATA D3401B7AB328152520F8603A67EACBAFD3401B7AB328052520F818DEC9C50E00,D91
940 DATA 0D20FDC1C90000000000000000000005E2356EB11FF15CD00D3C9000000000,804
950 DATA 33012D01280126012201 1E011B011901 1B011E012201 1E011B011901FF011901,2F7
960 DATA FF011901000028012D0133013601 3D014401 3D024404000022042803260 12204,384
970 DATA 33042D01280126012201260228022D0300000000000000000000000000000000,15A
980 DATA ****
```

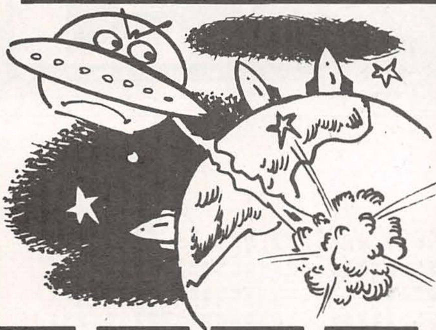
by クェプル

評…かーわいい!!（つぐ美）

★ここに何を書けばいいんですか？くり返します，ここに何をかくの？くり返す，ここに何を書くんだよ!!
(岩手県盛岡市・吉田直人14才)……【影：何だこりゃ！一生そうしてなさい！(©ウルフ・ゲーマーズ)】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

要ユーティリティ・テープ



あのSDIもどきのおもしろゲーム

Star Defence Idea
（スター ディフェンス アイデア）

本庄　英樹

注意

このプログラムは，本体についているデモテープのB面「gturbo」をロードして，RUNしてから，入力，実行してください。

それと，このプログラムは，N80SRベーシックで動くけど,でも，ディスク・ベーシックで動かないかもしれません。

なぜならディスク・ベーシックのDOSをロードすると，そのぶんメモリをつかわれるから，ひょっとするとオーバーフローがでて実行できないのでわっと!!

遊びかた&操作方法

第1図のように動かし，ミサイルを破壊（はかい）していきます。破壊できなかったミサイルは，地球に落ちてDAMAGE（ダメージ）が増えます。ミサイルを多くのがして,DAMAGEがいっぱいになるか，自機が3回破壊されると，ゲーム・オーバーです。また，3面クリアすると，エンディングです。

●参考にしたもの

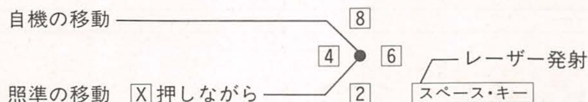
SEGAマークIIIのSDI

多部田のキャラクターEDIT

(MAYU)

《第1表》変数表

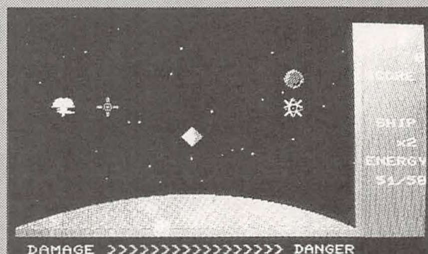
HI	ハイスコア
SC	スコア
EN	エネルギー
PL	ミサイルのポイント
DA	星のダメージ
S1	破壊したミサイルの数
MU$	バクハツ音
C	進んだ距離
PA	面クリア・ボーナス
R	ラウンド数
SI	シップの数



《第1図》遊びかた&操作方法



◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート!!



▶《写真2》登場敵キャラ!!四角い弾が突然出現するので要注意!!

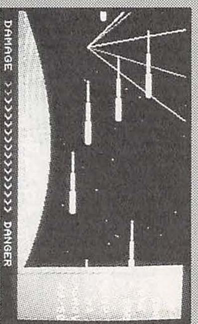
Star Defence Ideaのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,25,0,1:CLEAR 100,&HCEFF:COLOR7:WIDTH 40,25:CLS3:GOSUB 730:GOSUB850
20 SCREEN 0,0,0:DEFUSR1=&HD5D0:DEFUSR2=&HD5E0:DEFUSR3=&HD5F0:CLS 3:BGM1
30 DEFUSR4=&HD610:DEFUSR5=&HDD20:DEFUSR6=&HD9E0:DEFUSR7=&HD650:GOTO 500
40 SCREEN 2,0,1:POKE&HD9C0,0:POKE &HD9C1,226:POKE&HD9C4,0:POKE&HD680,0:GOSUB50:G
OSUB80:GOTO90
50 POKE &HDA08,30:POKE &HDA09, 8:POKE &HD8A0,30:POKE &HD8A1,0
60 POKE &HD520, 3:POKE &HD521, 8:POKE &HD525, 7:POKE &HD526,8
70 POKE &HDB80,15:POKE &HDB81,16:POKE &HDB85, 2:POKE &HDC70,0:RETURN
80 FOR I=&HE000 TO &HE110:POKE I,0:NEXT I:RETURN
90 SCREEN 2,0,0:CLS 3:A=USR9(0):FOR I=1 TO 29:ROLL1,0:NEXT I:LINE(256,0)-(319,17
6),1,BF:COLOR 0:CLS 1
100 LINE(0,176)-(261,171),4,BF:LINE(261,0)-(256,176),4,BF
110 LOCATE 0,23:PRINT "DAMAGE >>>>>>>>>>>>>>>>>> DANGER":LINE@ 23,2
120 LINE(9,184)-(254,190),6,BF:LINE(64,184)-(198,190),4,BF:COLOR 7
130 LOCATE 32, 0:PRINT "HI-":LOCATE 32, 1:PRINT "SCORE"
140 LOCATE 32, 3:PRINT USING"######":HI:LOCATE32,5:PRINT "SCORE"
150 LOCATE 33,10:PRINT "SHIP":LOCATE 35,12:PRINT "x2":S1=0:B(3)=103
160 LOCATE 32,14:PRINT "ENERGY":SH=2:B(1)=39:B(2)=58:R=1:SCREEN 2,0,1
170 FORI=1TO40:PSET(319-I*8,RND(1)*142),RND(1)*7+1:NEXT I
180 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 10,9:PRINT "R E A D Y ! !"
190 PLAY "t200o4@49l64cf":NEXT I,J:LOCATE 10,9:PRINT SPC(13)
```

★こっ，こんなにお年玉をもらってしまっていいのだろうか!影さんに取られないようにっと!!（長野県茅野市・香代　命13才）……【影：せっかくあげようと思ってたのに。編：きまえいいですネ。影：請求書のことだよ。】

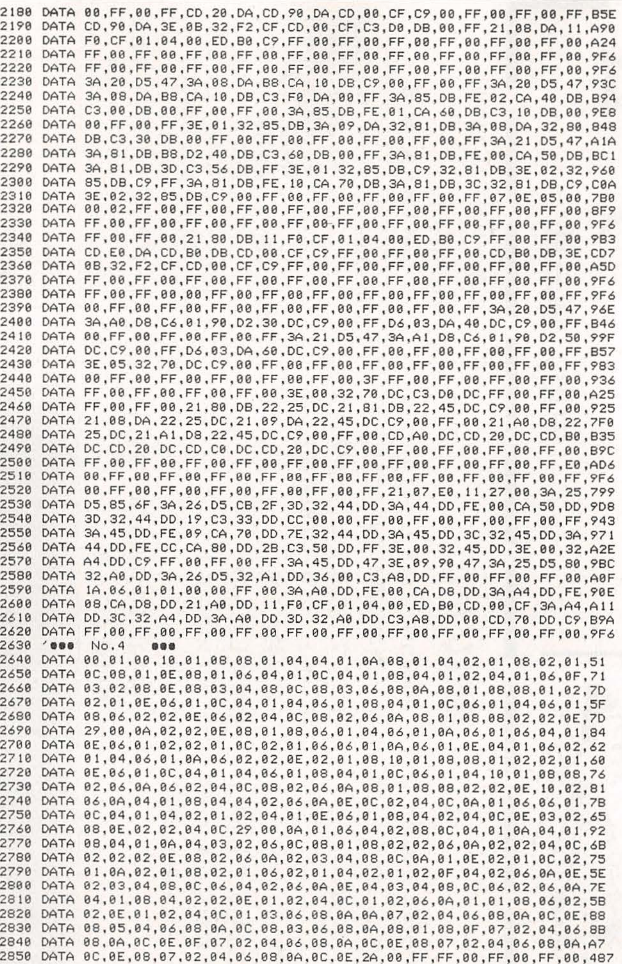
◀《写真3》こうやって照準を合わせてレーザーを発射しよう

▶《写真4》敵にぶつかるとアウト!! 3機やられるとゲーム・オーバー




```
200 MU$="t120V10@58L64)>c&e&d&f&c<<":SCREEN 2,0,1:EN=51:PL=100
210 IF PEEK(&HDC70)=5 THEN 400
220 K=K+1:IF INP(5)=254 THEN 240
230 A=USR1(0):GOSUB250:A=USR3(0):GOTO 210
240 A=USR2(0):GOSUB250:A=USR4(0):GOTO 210
250 IF K MOD 7=0 THEN EN=EN+1:IF EN>50 THEN EN=50
260 LOCATE 33,16:PRINT USING"##/50";EN
270 IF K MOD 2=0 THEN A=USR7(0):FORI=1TO40:NEXT:LOCATE X3,Y3:PRINT"    ":GOTO 310
280 PSET(319,RND(1)*142),RND(1)*7+1:ROLL 1,1:A=USR6(0):C=C+1:IF C=624 OR C=263 O
R C=914 THEN SCREEN 2,0,0:LINE(0,0)-(255,143),0,BF:POKE &HD9C4,0:GOTO 420
290 DA=PEEK(&HD680)
300 SCREEN 2,0,0:LINE(63,184)-(63+9*DA,190),2,BF:SCREEN 2,0,1:IF DA>=15 THEN GOT
O 700
310 IF EN=0 THEN FOR I=1 TO 25:NEXT:RETURN
320 IF (INP(9)=191)+(INP(9)=187) THEN 330 ELSE FORI=1TO25:NEXT:RETURN
330 EN=EN-1:X1=PEEK(&HD520)*8+8:Y1=PEEK(&HD521)*8+8:X2=PEEK(&HD525):Y2=PEEK(&HD5
26)
340 SCREEN 2,0,0:LINE(X1,Y1)-(X2*8+8,Y2*8+8),2:LINE(X1,Y1)-(X2*8+8,Y2*8+8),0:SCR
EEN 2,0,1
350 Y1=PEEK(&HD526):IF (Y1 MOD 2 =0)*(Y1>0) AND Y1<16 THEN 360 ELSE PL=100:RETUR
N
360 A=USR5(0):D=PEEK(&HDD44):IF D=204 THEN SC=SC+PL:S1=S1+1:PLAY MU$,MU$,MU$:LOC
ATE X2-2,Y2:PRINT PL:PL=PL+100:X3=X2-1:Y3=Y2:LOCATE 32,7:PRINT USING"######";SC:
IF SC>HI THEN LOCATE 32,3:PRINTUSING"######";SC:HI=SC
370 IF D<>204 THEN PL=100
380 IF PL>500 THEN PL=500
390 RETURN
400 SCREEN 2,0,0:FOR I=1 TO 17:PLAY MU$,MU$:X=PEEK(&HD520)*8+8:Y=PEEK(&HD521)*8+
8:LINE(X,Y)-(RND(1)*404-150,0),RND(1)*7+1:NEXT I
410 SH=SH-1:LINE(0,0)-(255,143),0,BF:SCREEN 2,0,1:GOSUB50:IF SH=-1 THEN 700 ELSE
 LOCATE 35,12:PRINT USING"x#";SH:GOTO 180
420 FOR J=1 TO 5:FOR I=1 TO7:PLAY ,,,MU$:COLOR I:LOCATE 9,7:PRINT "ROUND CLEAR
!!":NEXT I,J:IF B(R)=S1 THEN LOCATE 6,5:COLOR 4:PRINT USING"PERFECT ###### pts";
R*50000!:PA=R*50000!:PLAY "l10o4@49ccce4dedc1"
430 LOCATE 7, 9:PRINT USING"HIT =### x 500 pts";S1:SCREEN 2,0,1
440 LOCATE 4,11:PRINT USING"ENERGY = ## x 100 pts";EN:SC=SC+S1*500+EN*100+PA
450 LOCATE 5,13:PRINT USING"BOUNS =    ###### pts";S1*500+EN*100+PA:PA=0:S1=0
460 LOCATE 32,7:PRINT USING"######";SC:R=R+1:IF SC>HI THEN LOCATE 32,3:PRINT USI
NG"######";SC:HI=SC
470 FOR I=1 TO 7000:NEXT I:FOR I=0 TO 13:LOCATE 0,I:PRINT SPC(31):NEXT I:GOSUB 5
0
480 IF R=4 THEN COLOR 7:GOTO 770
490 GOTO 180
500 C=0:COLOR=(3,0):SCREEN 2,0,0:LINE(0,0)-(319,199),3,BF:RESTORE650:GOTO 570
510 PAINT(99,125),0,7:PAINT(130,125),0,7:PAINT(205,100),0,7:SC=0
520 COLOR0:CLS1:LOCATE 1,21:PRINT USING"PROGRAM by H.HONJO HI-SCORE ######";HI:L
INE(17,168)-(287,175),0,BF:LINE(17,173)-(287,175),4,BF:LINE@ 21,2
530 LOCATE 6,17:PRINT "STAR    DEFENCE    IDEA":LOCATE11,19:PRINT "HIT RETURN KE
Y":COLOR 7
540 LINE@ 17,2:LINE@ 19,2:LINE(57,136)-(238,142),0,BF:LINE(97,152)-(206,158),2,B
F:LINE(97,155)-(206,158),0,BF
550 COLOR=(0,1):SCREEN 2,0,1:ROLL 2,0:PSET(RND(1)*287+16,179),RND(1)*7+1
560 IF INP(1)=127 THEN SCREEN 0,0,0:COLOR=(0,0):GOTO 40 ELSE COLOR=(0,7):GOTO 55
0
570 GOSUB 580:GOTO 590
580 READ A,B:PSET(A+C,B+C),7:RETURN
590 FOR I=1 TO 16:GOSUB 640:NEXT I:GOSUB 580
600 FOR I=1 TO 5:GOSUB 640:NEXT I:GOSUB 580
610 FOR I=1 TO 5:GOSUB 640:NEXT I:GOSUB 580
620 FOR I=1 TO 4:GOSUB 640:NEXT I
630 RESTORE 650:IF C=0 THEN C=1:GOTO 570 ELSE GOTO 510
640 READ A,B:LINE -(A+C,B+C),7:RETURN
650 DATA 101,128, 46,128, 50,111, 62,111, 61,118, 89,118, 98, 87, 60, 79
660 DATA  76, 25,129, 25,122, 51,108, 51,110, 38, 84, 38, 73, 68,115, 77
670 DATA 101,128,123,128,139, 25,171, 25,179, 76,167,128,123,128
680 DATA 139,116,147, 39,162, 39,168, 76,159,116,139,116
690 DATA 202,128,187, 25,213, 25,243,128,202,128
700 COLOR 2:LOCATE 9,9:PRINT "GAME  OVER":COLOR 7:PLAY"r2"
710 PLAY "t150o5l10v10@24eee>b3<ccc>g3<bbb>b<agfedc","t150o5v9l10@58ccfrccfrccfr
ccl16eeeecccaaaal8av10r1","t150v10"
720 BGM 0:PLAY"o4l3@24EDE","o4l3@24C<B>C","o4l3@24<ABA>":BGM 1:GOTO 20
730 SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,1,0:COLOR=(0,0)
740 CIRCLE(127,500),327,1:PAINT(127,199),CHR$(&HFF)+CHR$(&H0)+"U",1
750 FOR I=327 TO 300 STEP-2:CIRCLE(127,500),I,1:NEXT I
760 DEFUSR8=&HD420:DEFUSR9=&HD450:RETURN
770 PLAY "t180@58l42v10":TY=17:X=6:Y=2:ME$="You Hellped Earth":GOSUB 830
780 TY=21:X=4:Y=5:ME$="This Plan Worked Well":GOSUB 830
790 TY=16:X=7:Y=10:ME$="This Plan is END":GOSUB 830
800 TY=28:X=1:Y=14:ME$="Program by Glaxy Team menber":GOSUB 830
810 TY=8:X=20:Y=16:ME$="FIN.....":GOSUB 830
820 FOR I=0 TO 350:ROLL 8,0:PSET ((RND(1)*35)*8,175),RND(1)*7+1:NEXT I:GOTO 20
830 FOR I=1 TO TY:FOR J=0 TO 1:ROLL 8,0:PSET ((RND(1)*35)*8,175),RND(1)*7+1:NEXT
 J:LOCATE X,Y:PRINT MID$(ME$,1,I):PLAY "o5c":NEXT I:RETURN
840 '●●● DATA CHECK ●●●
850 WIDTH 40,25:LOCATE 12,3:COLOR 4:PRINT "DATA CHECK":GOSUB 860:GOSUB 870:GOSUB
 880:GOSUB 890:A=USR8(0):FOR I=0 TO 600:NEXTI:CLS3:SCREEN 2,0,0:RETURN
860 RESTORE 940:LR=940:FOR J=0 TO 6:DP=0:FOR I=&HCF00+J*20 TO &HCF00+19+J*20:REA
D P$:DP=DP+VAL("&H"+P$):POKE I,VAL("&H"+P$):GOTO 900
870 RESTORE 1020:LR=1020:FOR J=0 TO 83:DP=0:FOR I=&HD000+J*20 TO &HD000+19+J*20:
READ P$:DP=DP+VAL("&H"+P$):POKE I,VAL("&H"+P$):GOTO 900
880 RESTORE 1870:LR=1870:FOR J=0 TO 75:DP=0:FOR I=&HD800+J*20 TO &HD800+19+J*20:
READ P$:DP=DP+VAL("&H"+P$):POKE I,VAL("&H"+P$):GOTO 900
890 RESTORE 2640:Y=0:X=0:LR=2640:FOR J=0 TO 21:DP=0:FOR I=&HE200+J*20 TO &HE200+
19+J*20:READ P$:DP=DP+VAL("&H"+P$):POKE I,VAL("&H"+P$):GOTO 900
900 NEXT I:READ P$:IF P$=HEX$(DP) THEN LR=LR+10:NEXT J ELSE 920
910 NO=NO+1:LOCATE 12,NO*2+5:COLOR 7:BEEP1:PRINT "No.";NO;" OK":BEEP0:RETURN
920 LOCATE 0,14:COLOR 2:PRINT "DATA ERROR";LR:BEEP:END
930 '●●●   No.1   ●●●
940 DATA F3,3A,F0,CF,67,3A,F1,CF,6F,3A,F2,CF,E5,21,00,D0,1E,00,D6,01,A82
950 DATA 1F,CB,1B,1F,CB,1B,1F,CB,1B,57,19,19,19,C1,E5,3A,F3,CF,FE,00,851
960 DATA CA,31,CF,21,00,A0,C3,34,CF,21,00,80,79,1E,00,FE,00,1F,CB,1B,78C
970 DATA 1F,CB,1B,57,19,19,19,19,19,16,00,58,19,D1,EB,ED,53,F4,CF,ED,80C
980 DATA 73,F6,CF,31,26,00,3E,5C,4F,ED,5B,F4,CF,06,10,ED,79,ED,A0,ED,A79
990 DATA A0,EB,39,EB,10,F7,3C,FE,5F,C2,58,CF,D3,5F,ED,7B,F6,CF,FB,C9,D5B
1000 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,3F,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,936
1010 '●●●  No.2   ●●●
1020 DATA 00,00,00,00,00,04,85,89,4F,FF,3F,FF,3F,FF,7F,FF,FF,FF,3F,FF,996
1030 DATA 3F,FF,7F,FF,C9,94,10,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,42B
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,07,FF,03,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,208
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,08,0E,FF,1F,FF,3F,FF,371
1060 DATA 3F,FF,1F,FF,0F,FF,01,08,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,F8,3F,FC,5C5
1070 DATA 7F,FE,7F,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3F,FC,0F,E0,1F,F8,0F,F8,F3A
1080 DATA 7F,FF,00,00,00,00,00,19,98,27,E4,47,E2,46,62,A6,65,C6,63,73F
1090 DATA 8F,F1,FF,FF,3D,BC,0D,A0,1D,B8,0F,F8,7E,3F,01,80,01,80,01,00,8C0
1100 DATA 04,20,1F,F8,37,EC,36,6C,77,EE,77,EE,0E,70,FF,FF,03,C0,0D,A0,9B6
1110 DATA 03,C0,0D,B8,02,BF,00,80,01,80,01,00,01,80,01,80,01,80,01,80,54F
1120 DATA 01,80,03,C0,04,20,FD,BF,FD,BF,04,20,03,C0,01,80,01,80,01,80,74A
1130 DATA 01,80,01,80,00,00,00,00,00,00,00,00,01,80,00,00,00,00,08,10,19B
1140 DATA 08,10,00,00,00,00,01,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,99
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,40,02,A8,05,50,02,A8,1E9
1170 DATA 05,54,0A,AA,05,5C,0A,A8,15,58,0A,B8,15,F0,02,A0,01,00,00,00,4F7
1180 DATA 01,80,07,E0,1F,F8,3F,FC,3F,FC,7F,FE,7F,FE,FF,FF,FF,FF,7F,FE,D68
1190 DATA 7F,FE,3F,FC,3F,F8,1F,F8,07,E0,01,80,00,00,00,00,00,00,00,00,66E
1200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,02,00,06,00,0C,00,18,00,2D
1220 DATA 30,00,18,00,0C,00,06,00,02,00,01,00,00,00,00,00,00,01,80,DE
1230 DATA 03,C0,07,E0,0F,F0,1F,F8,3F,FC,7F,FE,FF,FF,7F,FE,3F,FC,1F,F8,C45
1240 DATA 0F,F0,07,E0,03,C0,01,80,00,00,01,00,03,00,07,80,0F,80,1F,80,4E3
1250 DATA 3F,C0,7F,C0,FF,E0,7F,C0,3F,C0,1F,80,0F,80,07,80,03,00,01,00,814
1260 DATA 01,00,03,80,43,84,67,CC,37,D8,1C,70,07,E0,1F,F8,7E,FE,1F,F8,8AA
1270 DATA 03,C0,0C,60,1F,F0,33,98,63,8C,01,00,00,00,01,00,41,04,63,8C,52E
1280 DATA 33,98,1B,B0,1B,D8,77,DE,F6,DF,77,DE,1F,B8,0B,A0,1B,B0,31,18,99E
1290 DATA 61,0C,00,00,00,00,02,00,42,04,24,08,14,10,0F,A0,1C,18,68,06,256
1300 DATA 09,00,08,00,00,00,0C,20,14,10,22,08,42,04,00,00,00,00,00,00,D1
1310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,DF,FF,DF,FF,00,00,00,00,00,00,3BC
1320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1330 DATA 00,00,20,00,FE,BA,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1D8
1340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,DF,FF,DF,FF,00,00,3BC
1350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1360 DATA 00,00,00,00,03,FF,F7,FF,F7,FF,03,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,5F0
1370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,00,0F,F7,10A
1380 DATA FF,ED,07,FB,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,2EE
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,FF,F7,FF,F7,FF,03,FF,00,00,00,00,5F0
1400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,7F,7F
1410 DATA FE,FF,FF,FF,FE,FF,FE,FF,00,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,874
1420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,DD,FF,DD,FE,DD,FE,DD,66F
1430 DATA 00,3D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3D
```

★ぼくは、もーすぐ受験です。Dr.D，編さん，つぐ美さん，ぼくに力をかしてください。影！てめーはやめろ！試験中にバグっちゃかなわん。(北海道札幌市・出席番号88 15才)……【一同：がんばってネー！影：……。】



```
1440 DATA 00,00,00,7F,FE,FF,FF,FF,FE,FF,FE,FF,00,7F,00,00,00,00,00,8F3
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FE,FF,FF,72,77,4E4
1460 DATA BF,EF,ED,FF,FF,FE,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,597
1470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FF,FC,00,00,9F1
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FE,1FD
1490 DATA FF,FF,72,77,BF,EF,ED,FF,FF,FE,00,00,00,00,00,00,00,00,00,87E
1500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3E,11,D3,E2,204
1550 DATA 3E,00,D3,5C,21,E0,9A,11,00,00,01,5F,04,ED,B0,3E,00,D3,5E,21,6AA
1560 DATA E0,9A,11,00,05,01,5F,04,ED,B0,3E,00,D3,5F,3E,00,D3,E2,C9,00,7BD
1570 DATA 00,00,00,00,3E,11,D3,E2,3E,00,D3,5C,21,00,00,11,E0,9A,01,5F,57D
1580 DATA 04,ED,B0,3E,00,D3,5E,21,00,05,11,E0,9A,01,5F,04,ED,B0,3E,00,700
1590 DATA D3,5F,3E,00,D3,E2,C9,00,00,00,00,00,DB,01,FE,FE,CC,00,D5,DB,942
1600 DATA 00,FE,BF,CA,E0,D4,DB,00,FE,FB,CA,F0,D4,DB,00,FE,EF,CA,D0,D4,ED3
1610 DATA DB,00,FE,EB,CA,10,D5,DB,00,FE,BB,CA,16,D5,C9,FF,00,FF,00,FF,C82
1620 DATA 21,20,D5,11,F0,CF,01,04,00,ED,B0,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,94D
1630 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,20,D5,FE,01,CA,1D,D5,9E4
1640 DATA 3A,20,D5,3D,32,20,D5,C9,3A,20,D5,FE,1E,CA,1D,D5,3A,20,D5,3C,8CE
1650 DATA 32,20,D5,C9,3A,21,D5,FE,10,CA,1D,D5,3A,21,D5,3C,32,21,D5,C9,947
1660 DATA 3A,21,D5,FE,00,CA,1D,D5,3A,21,D5,3D,32,21,D5,C9,CD,D0,D4,C3,A7C
1670 DATA F0,D4,CD,E0,D4,C3,F0,D4,FF,C9,FF,00,0B,10,02,00,00,1E,06,03,9D7
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DB,01,FE,FE,CC,B0,D5,DB,00,FE,BF,CA,88B
1690 DATA 90,D5,DB,00,FE,FB,CA,A0,D5,DB,00,FE,EF,CA,80,D5,FF,DB,00,FE,E37
1700 DATA EB,CA,C0,D5,DB,00,FE,BB,CA,C6,D5,C9,00,FF,00,FF,21,25,D5,11,C36
1710 DATA F0,CF,01,04,00,ED,B0,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,A24
1720 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,25,D5,FE,01,CA,1D,D5,3A,25,D5,3D,95C
1730 DATA 32,25,D5,C9,3A,25,D5,FE,1E,CA,1D,D5,3A,25,D5,3C,32,25,D5,C9,966
1740 DATA 3A,26,D5,FE,10,CA,1D,D5,3A,26,D5,3C,32,26,D5,C9,3A,26,D5,FE,999
1750 DATA 00,CA,1D,D5,3A,26,D5,3D,32,26,D5,C9,CD,80,D5,C3,A0,D5,CD,90,ADB
1760 DATA D5,C3,A0,D5,FF,00,FF,00,CD,80,D4,CD,B0,D4,CD,00,CF,CD,60,D5,D1B
1770 DATA C3,30,D6,00,CD,30,D5,CD,60,D5,CD,00,CF,CD,B0,D4,C3,30,D6,00,B53
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,CD,B0,D4,3E,0B,32,F2,CF,CD,00,CF,CD,60,D5,82B
1790 DATA 3E,0B,32,F2,CF,CD,00,CF,C3,40,D6,FF,00,00,00,00,00,00,CD,60,7DD
1800 DATA D5,3E,0B,32,F2,CF,CD,00,CF,CD,B0,D4,3E,0B,32,F2,CF,CD,00,CF,AD6
1810 DATA C3,40,D6,FF,CD,00,CF,CD,60,D8,C3,C0,DB,FF,00,FF,00,FF,00,FF,CD3
1820 DATA CD,90,DC,C3,70,D8,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,3F,21,D9,DF,11,A69
1830 DATA 27,00,19,7E,FE,CC,CC,70,D6,3A,81,D6,3C,32,81,D6,3A,81,D6,FE,A7F
1840 DATA 07,CA,82,D6,C3,53,D6,00,3A,80,D6,3C,32,80,D6,C9,FF,00,FF,00,A30
1850 DATA FF,00,FF,00,00,00,3E,00,32,81,D6,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,88A
1860 '●●●  No.3   ●●●
1870 DATA 3A,A0,D8,FE,00,CA,10,D8,3A,A0,D8,3D,32,A0,D8,C9,3E,1E,32,A0,9F2
1880 DATA D8,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,A1,D8,FE,10,CA,30,D8,B2F
1890 DATA 3A,A1,D8,3C,32,A1,D8,C9,3E,00,32,A1,D8,C9,00,FF,00,FF,00,FF,A12
1900 DATA 00,FF,00,FF,21,A0,D8,11,F0,CF,01,04,00,ED,B0,C9,00,FF,00,FF,9D0
1910 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,CD,00,D8,CD,A6A
1920 DATA 20,D8,CD,40,D8,CD,00,CF,C3,70,DA,FF,CD,40,D8,3E,0B,32,F2,CF,BA6
1930 DATA CD,00,CF,C3,80,DA,00,3F,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F2
1940 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
1950 DATA 12,05,04,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,813
1960 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,21,FF,DF,11,27,00,19,3E,888
1970 DATA 00,77,3A,EF,D8,FE,06,CA,E0,D8,3A,EF,D8,3C,32,EF,D8,C3,C3,D8,C92
1980 DATA FF,00,FF,00,3E,00,32,EF,D8,C3,00,D9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9CD
1990 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,3A,C4,D9,FE,ACD
2000 DATA 00,CA,10,D9,3D,32,C4,D9,C9,FF,00,FF,2A,C0,D9,7E,23,22,C0,D9,AA5
2010 DATA 32,C2,D9,FE,00,CA,23,D9,C3,30,D9,2A,C0,D9,7E,23,22,C0,D9,32,AAE
2020 DATA C4,D9,C9,FF,3A,C2,D9,FE,00,C2,40,D9,CD,23,D9,C9,00,FF,00,FF,CA3
2030 DATA CD,23,D9,3A,C2,D9,3D,32,C2,D9,00,FF,00,FF,00,FF,3A,C3,D9,FE,B79
2040 DATA 28,CA,71,D9,CD,7F,D9,3A,C5,D9,3C,32,C5,D9,3A,C3,D9,C6,02,32,B15
2050 DATA C3,D9,C3,50,D9,00,FF,00,FF,3E,20,32,C3,D9,3E,07,32,C5,D9,C3,A8A
2060 DATA 30,D9,FF,21,C3,D9,11,F0,CF,01,04,00,ED,B0,CD,00,CF,3A,C4,D9,AAA
2070 DATA CB,2F,3D,32,A1,D9,21,FF,DF,11,27,00,19,3A,BF,D9,FE,03,CA,B0,980
2080 DATA D9,3A,BF,D9,3C,32,BF,D9,C3,99,D9,00,3E,00,32,BF,D9,3E,CC,77,A6F
2090 DATA C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,3A,E2,00,20,08,07,01,00,FF,00,FF,00,710
2100 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
2110 DATA 21,01,E0,11,00,E0,01,11,01,ED,B0,C3,C0,D8,FF,00,FF,00,FF,00,8FB
2120 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,40,20,02,0A,01,00,FF,0D,FF,872
2130 DATA 1A,06,06,00,00,01,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,720
2140 DATA 00,FF,00,FF,3A,0D,DA,FE,00,CA,30,DA,C3,40,DA,FF,00,FF,00,FF,ACB
2150 DATA 3E,01,32,0D,DA,3A,26,D5,32,09,DA,C9,00,FF,00,FF,3A,08,DA,FE,883
2160 DATA 00,CA,50,DA,C3,60,DA,FF,00,FF,00,FF,3E,00,32,0D,DA,3E,1E,32,8D3
2170 DATA 08,DA,C9,FF,00,FF,00,FF,3A,08,DA,3D,32,08,DA,C9,00,FF,00,FF,9DC
```

```
2180 DATA 00,FF,00,FF,CD,20,DA,CD,90,DA,CD,00,CF,C9,00,FF,00,FF,00,FF,B5E
2190 DATA CD,90,DA,3E,0B,32,F2,CF,CD,00,CF,C3,D0,DB,00,FF,21,08,DA,11,A90
2200 DATA F0,CF,01,04,00,ED,B0,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,A24
2210 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
2220 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
2230 DATA 3A,20,D5,47,3A,08,DA,B8,CA,10,DB,C9,00,FF,00,FF,3A,20,D5,47,93C
2240 DATA 3A,08,DA,B8,CA,10,DB,C3,F0,DA,00,FF,3A,85,DB,FE,02,CA,40,DB,B94
2250 DATA C3,00,DB,00,FF,00,FF,00,3A,85,DB,FE,01,CA,60,DB,C3,10,DB,00,9E8
2260 DATA 00,FF,00,FF,3E,01,32,85,DB,3A,09,DA,32,81,DB,3A,08,DA,32,80,848
2270 DATA DB,C3,30,DB,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,21,D5,47,A1A
2280 DATA 3A,81,DB,B8,D2,40,DB,C3,60,DB,00,FF,3A,81,DB,FE,00,CA,50,DB,BC1
2290 DATA 3A,81,DB,3D,C3,56,DB,FF,3E,01,32,85,DB,C9,32,81,DB,3E,02,32,960
2300 DATA 85,DB,C9,FF,3A,81,DB,FE,10,CA,70,DB,3A,81,DB,3C,32,81,DB,C9,C0A
2310 DATA 3E,02,32,85,DB,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,07,0E,05,00,7B0
2320 DATA 00,02,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,8F9
2330 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
2340 DATA FF,00,FF,00,21,80,DB,11,F0,CF,01,04,00,ED,B0,C9,FF,00,FF,00,9B3
2350 DATA CD,E0,DA,CD,B0,DB,CD,00,CF,C9,FF,00,FF,00,FF,00,CD,B0,DB,3E,CD7
2360 DATA 0B,32,F2,CF,CD,00,CF,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,A5D
2370 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
2380 DATA FF,00,FF,00,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,9F6
2390 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,20,D5,47,96E
2400 DATA 3A,A0,D8,C6,01,90,D2,30,DC,C9,00,FF,D6,03,DA,40,DC,C9,00,FF,B46
2410 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,21,D5,47,3A,A1,D8,C6,01,90,D2,50,99F
2420 DATA DC,C9,00,FF,D6,03,DA,60,DC,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,B57
2430 DATA 3E,05,32,70,DC,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,983
2440 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,3F,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,936
2450 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,3E,00,32,70,DC,C3,D0,DC,FF,00,FF,00,A25
2460 DATA FF,00,FF,00,21,80,DB,22,25,DC,21,81,DB,22,45,DC,C9,00,FF,00,925
2470 DATA 21,08,DA,22,25,DC,21,09,DA,22,45,DC,C9,00,FF,00,21,A0,D8,22,7F0
2480 DATA 25,DC,21,A1,D8,22,45,DC,C9,00,FF,00,CD,A0,DC,CD,20,DC,CD,B0,B35
2490 DATA DC,CD,20,DC,CD,C0,DC,CD,20,DC,C9,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,B9C
2500 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,E0,AD6
2510 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,9F6
2520 DATA 00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,21,07,E0,11,27,00,3A,25,799
2530 DATA D5,85,6F,3A,26,D5,CB,2F,3D,32,44,DD,3A,44,DD,FE,00,CA,50,DD,9D8
2540 DATA 3D,32,44,DD,19,C3,33,DD,CC,00,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,943
2550 DATA 3A,45,DD,FE,09,CA,70,DD,7E,32,44,DD,3A,45,DD,3C,32,45,DD,3A,971
2560 DATA 44,DD,FE,CC,CA,80,DD,2B,C3,50,DD,FF,3E,00,32,45,DD,3E,00,32,A2E
2570 DATA A4,DD,C9,FF,00,FF,00,FF,3A,45,DD,47,3E,09,90,47,3A,25,D5,80,9BC
2580 DATA 32,A0,DD,3A,26,D5,32,A1,DD,36,00,C3,A8,DD,FF,00,FF,00,FF,00,A0F
2590 DATA 1A,06,01,01,00,00,FF,00,3A,A0,DD,FE,00,CA,D8,DD,3A,A4,DD,FE,90E
2600 DATA 08,CA,D8,DD,21,A0,DD,11,F0,CF,01,04,00,ED,B0,CD,00,CF,3A,A4,A11
2610 DATA DD,3C,32,A4,DD,3A,A0,DD,3D,32,A0,DD,C3,A8,DD,00,CD,70,DD,C9,B9A
2620 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,9F6
2630 '●●●  No.4   ●●●
2640 DATA 00,01,00,10,01,08,08,01,04,04,01,0A,08,01,04,02,01,08,02,01,51
2650 DATA 0C,08,01,0E,08,01,06,04,01,0C,04,01,08,04,01,02,04,01,06,0F,71
2660 DATA 03,02,08,0E,08,03,04,08,0C,08,03,06,08,0A,08,01,08,08,01,02,7D
2670 DATA 02,01,0E,06,01,0C,04,01,04,06,01,08,04,01,0C,06,01,04,06,01,5F
2680 DATA 08,06,02,02,0E,06,02,04,0C,08,02,06,0A,08,01,08,08,02,02,0E,7D
2690 DATA 29,00,0A,02,02,0E,08,01,08,06,01,04,06,01,0A,06,01,06,04,01,84
2700 DATA 0E,06,01,02,02,01,0C,02,01,06,06,01,0A,06,01,0E,04,01,06,02,62
2710 DATA 01,04,06,01,0A,06,02,02,0E,02,01,08,10,01,08,08,01,02,02,01,60
2720 DATA 0E,06,01,0C,04,01,04,06,01,08,04,01,0C,06,01,04,10,01,08,08,76
2730 DATA 02,06,0A,06,02,04,0C,08,02,06,0A,08,01,08,08,02,02,0E,10,02,81
2740 DATA 06,0A,04,01,08,04,04,02,06,0A,0E,0C,02,04,0C,0A,01,06,06,01,7B
2750 DATA 0C,04,01,04,02,01,02,04,01,0E,06,01,08,04,02,04,0C,0E,03,02,65
2760 DATA 08,0E,02,02,04,0C,29,00,0A,01,06,04,02,08,0C,04,01,0A,04,01,92
2770 DATA 08,04,01,0A,04,03,02,06,0C,08,01,08,02,02,06,0A,02,02,04,0C,6B
2780 DATA 02,02,02,0E,08,02,06,0A,02,03,04,08,0C,0A,01,0E,02,01,0C,02,75
2790 DATA 01,0A,02,01,08,02,01,06,02,01,04,02,01,02,0F,04,02,06,0A,0E,5E
2800 DATA 02,03,04,08,0C,06,04,02,06,0A,0E,04,03,04,08,0C,06,02,06,0A,7E
2810 DATA 04,01,08,04,02,02,0E,01,02,04,0C,01,02,06,0A,01,01,08,06,02,5B
2820 DATA 02,0E,01,02,04,0C,01,03,06,08,0A,0A,07,02,04,06,08,0A,0C,0E,88
2830 DATA 08,05,04,06,08,0A,0C,08,03,06,08,0A,08,01,08,0F,07,02,04,06,8B
2840 DATA 08,0A,0C,0E,0F,07,02,04,06,08,0A,0C,0E,08,07,02,04,06,08,0A,A7
2850 DATA 0C,0E,08,07,02,04,06,08,0A,0C,0E,2A,00,FF,FF,00,FF,00,FF,00,487
2860 END
```

★広島の木村君読んでますかー，おわり。どうもスペースを使わせていただいてありがとうございました。また今度お礼にうかがわせていただきます。(愛媛県松山市・Mr.Sheep15才)……【影：ラーメンおごってネ！】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用



迷宮の中を進むRPG

姫(ひめ)をたすけようよゲーム

中里　幸三郎

◆内容

あるとき，ドラゴンが攻めてきて，姫をさらっていったので，姫を助けにいくことになった。

◆操作方法

移動中は，[8][2][4][6]で上下左右に動きます。それから，▲マークがでたら，スペース・キーを押してください。

◆遊びかた

画面からでたり入ったりしていると，岩の位置が変わったりして，行けるようになるところもあります。あと，グローブがあると，ある岩が動きます。

参考にしたもの

ドラゴンクエスト

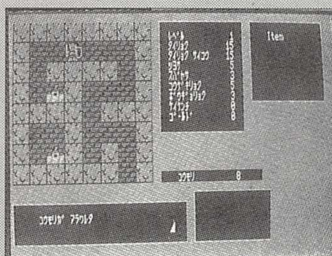
ザナドゥ

'87年12月号「BLOCK FIELDS」
桜井豪志さん作

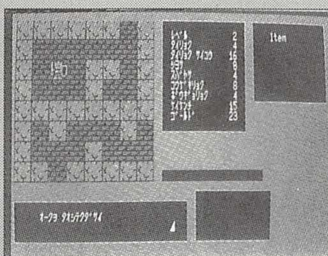
'88年4月号「N-TYPE」
Bug太郎さん作

《第1表》変数表

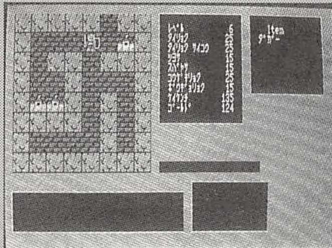
M(0)〜M(8)	レベル，体力，最高体力，強さ，すばやさ，攻撃力，防御力経験値，お金
T(0)〜T(5)	敵の体力，攻撃力，防御力，経験値，お金，持っている物
SS(0)〜SS(8)	武器の攻撃力（防御力）
IT(0)〜IT(8)	アイテムの名前を表示する位置



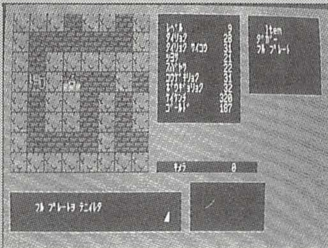
▲《写真1》スタート!! いきなりコウモリが現れた!! 最初はスライムだけと戦おう



▲《写真2》城に入るとオークを倒してくれと言われた。レベルをあげてオークを倒そう



▼《写真3》マップを歩きまわると城以外にも店や家などもある。全部に入ってみよう



▼《写真4》敵を倒しているうちに，フル・プレートを手に入れた。これの効力は？

姫をたすけようよゲームのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HB7FF:WIDTH 80:CONSOLE 19,25,0:NEW CMD:DEF USR=&HBE00:GOSUB 660
20 REM ■■■■■■■■        メイン        ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
30 I=INP(0):VX=(I=239)-(I=191):VY=(INP(1)=254)*-(VX=0)-(I=251)
40 IF VX=0 AND VY=0 THEN 30 ELSE IF X+VX<0 OR X+VX>7 OR Y+VY<0 OR Y+VY>7 THEN GO
SUB 880 ELSE ON PEEK(&HC400+M*64+(Y+VY)*8+X+VX)+1 GOSUB 850,870,70,100,180,230,2
80,320,340,360,870:IF RND(1)*4<.1 THEN GOSUB 370
50 GOTO 30
60 REM ■■■■■■■■        モノヲカウ        ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 B=22:C=0:GOSUB 130:IF RY=0 THEN RETURN ELSE IF M(8)<S(0) THEN 160
80 M(1)=M(2):M(8)=M(8)-S(0):CMD PLAY "L2005EFAGEAG&G"
90 LOCATE 8,20:PRINT M$(1);M$(26):GOSUB 1110:GOSUB 1050:RETURN
100 B=M+10:C=-(M=1)*1-(M=4)*2-(M=6)*3:GOSUB 130
110 IF RY=0 THEN RETURN ELSE IF M(8)<S(C) THEN 160
120 M(8)=M(8)-S(C):A=IT(M-1):ST(A)=SS(M-1):GOSUB 990:GOSUB 1110:RETURN
130 GOSUB 850:LOCATE 8,20:PRINT M$(21);" ";M$(B);M$(23)
140 LOCATE 40,16:PRINT M$(B):LOCATE 52,16:PRINT USING "###";S(C)
150 A=9:RY=0:GOSUB 950:CLS:GOSUB 1020:RETURN
160 BEEP:LOCATE 8,20:PRINT M$(8);M$(27):GOSUB 1050:RETURN
```


★学校の放送委員会で放送当番の日，放送室の鍵をコーヒーの香りのする暖かい職員室へ取りに行くのが，僕の朝の時間です。(神奈川県横須賀市・新倉規充12才)……【つぐ美：なかなか，すがすがしい朝ですネ.!!】

```
170 REM ■■■■■■■■          ｵｼﾛ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
180 GOSUB 850:IF N=0 THEN LOCATE 8,20:PRINT M$(M+48);M$(28):GOSUB 1050:RETURN
190 N=0:POKE &HC400+M*64+Y*8+X,10:LOCATE 8,20:PRINT M$(29):GOSUB 1050
200 CMD PLAY "L2405CDEFBCD":A=(M=5)*0-(M=2)*1:B=-(M=5)*6-(M=2)*4
210 POKE &HC400+M*64+B*8+A,0:POKE P,A*4:POKE P+1,B*4:POKE P+2,0:A=USR(0):RETURN
220 REM ■■■■■■■■          ﾜｰﾌﾟ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
230 GOSUB 850:IF ST(4)=0 THEN LOCATE 8,20:PRINT M$(19);M$(30):GOSUB 1050:RETURN
240 VX=0:VY=0:Y=-(M=5)*6-(M=0)*4:M=(M=5)*0-(M=0)*5
250 L=159:FOR J=0 TO 3:GOSUB 1040:CMD PLAY "L2406D"
260 LINE(112-J*32,56-J*16)-(175+J*32,87+J*16),0,BF:NEXT:GOSUB 920:RETURN
270 REM ■■■■■■■■          ｶﾍﾞ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
280 IF ST(3)=0 THEN RETURN ELSE POKE &HC59E,0:POKE &HC59F,1:POKE P+1,12
290 CMD PLAY "L2405CDEFBCD":L=159:FOR J=12 TO 13:GOSUB 1040:POKE P,J*2
300 POKE P+2,0:A=USR(0):POKE P,(J+1)*2:POKE P+2,2:A=USR(0):NEXT:RETURN
310 REM ■■■■■■■■          ﾀｶﾗ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
320 GOSUB 850:A=IT(2):B=13:ST(A)=SS(2):GOSUB 990:GOSUB 1110:RETURN
330 REM ■■■■■■■■          ﾃｷ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
340 GOSUB 850:B=M+2:GOSUB 380:IF R=0 THEN RETURN
350 POKE &HC400+M*64+Y*8+X,0:N=1:RETURN
360 GOSUB 850:B=9:GOSUB 380:IF R=0 THEN RETURN ELSE 1130
370 B=INT(RND(1)*2+M)
380 R=0:CMD PLAY "L2006CDD":LOCATE 8,20:PRINT M$(B+46);M$(32)
390 RESTORE 1430:FOR J=0 TO B:FOR I=0 TO 5:READ T(I):NEXT I,J:GOSUB 570
400 GOSUB 1050:LOCATE 8,20:PRINT M$(35);M$(36):GOSUB 1040:A=24:RY=0:GOSUB 950
410 GOSUB 1040:IF RY=1 THEN 450 ELSE D=INT(RND(1)*M(3)+M(5)-T(2))
420 IF RND(1)<.1 AND M(4)<T(2)+8 OR D<1 THEN LOCATE 10,21:PRINT M$(41):GOTO 470
430 T(0)=T(0)-D:LOCATE 10,21:PRINT D;M$(37);M$(38);M$(39)
440 IF T(0)=<0 THEN T(0)=0:GOSUB 570:GOTO 510 ELSE GOSUB 570:GOTO 470
450 IF RND(1)<.3 AND M(4)<T(2)+8 THEN LOCATE 10,21:PRINT M$(34):GOTO 470
460 LOCATE 10,21:PRINT M$(33):GOSUB 1050:GOSUB 1020:RETURN
470 GOSUB 1050:LOCATE 8,20:PRINT M$(B+46);M$(36):D=INT(RND(1)*T(1)+T(1)-M(6))
480 GOSUB 1030:GOSUB 1040:IF D<=0 THEN LOCATE 10,21:PRINT M$(41):GOTO 400
490 M(1)=M(1)-D:LOCATE 10,21:PRINT D;M$(37);M$(38);M$(40)
500 IF M(1)<=0 THEN M(1)=0:GOSUB 630:RETURN ELSE GOSUB 1110:GOTO 400
510 GOSUB 1050:LOCATE 8,20:PRINT M$(B+46);M$(45):GOSUB 1050:M(7)=M(7)+T(3)
520 A=T(4)+INT(RND(1)*T(4)):M(8)=M(8)+A:LOCATE 8,20:PRINT M$(7);T(3);M$(31)
530 GOSUB 1040:LOCATE 10,21:PRINT A;M$(8);M$(31):GOSUB 1050
540 FOR I=7 TO 8:M(I)=-(M(I)>9999)*9999-(M(I)<=9999)*M(I):NEXT:GOSUB 1110
550 IF M(9)<=M(7) THEN GOSUB 590 ELSE IF T(5)<>0 AND RND(1)*2<.1 THEN GOSUB 980
560 GOSUB 1110:GOSUB 1020:R=1:RETURN
570 LOCATE 40,16:PRINT M$(B+46):LOCATE 52,16:PRINT USING "###";T(0):RETURN
580 REM ■■■■■■■■          ﾚﾍﾞﾙ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
590 LOCATE 8,20:PRINT M$(0);M$(42);M$(43):M(0)=M(0)+1:FOR J=2 TO 4:GOSUB 1050
600 A=INT(RND(1)*3+1):M(J)=M(J)+A:LOCATE 8,20:PRINT M$(J);A;M$(43):NEXT
610 M(9)=(M(0)*2)^2:S(0)=S(0)+2:GOSUB 1010:GOSUB 1050:RETURN
620 REM ■■■■■■■■          ｼﾝﾀﾞ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
630 GOSUB 1050:COLOR=(5,2):GOSUB 1110:LOCATE 8,20:PRINT M$(35);M$(44):M(1)=M(2)
640 M(8)=INT(M(8)/2):GOSUB 1050:GOSUB 1110:COLOR=(5,1):GOSUB 1020:RETURN
650 REM ■■■■■■■■          ｼｮｷ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 DIM M$(55):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):P=&HBF00
670 A=2:B=&HBE00:GOSUB 750:A=0:B=&HC000:GOSUB 750:B=&HB800:GOSUB 740
680 B=&HB840:GOSUB 750:RESTORE 1210:C=C-1:B=&HB860:GOSUB 750
690 A=1:B=&HB880:GOSUB 750:RESTORE 1220:C=C-2:B=&HB8C0:GOSUB 750
700 B=&HB900:GOSUB 750:B=&HB940:GOSUB 750:A=3:B=&HB980:GOSUB 750
710 GOSUB 780:FOR I=0 TO 8:READ SS(I):NEXT:FOR I=0 TO 8:READ IT(I):NEXT
720 FOR I=0 TO 9:READ M(I):NEXT:FOR I=0 TO 55:READ M$(I):NEXT
730 GOSUB 1070:S(0)=2:S(1)=100:S(2)=150:S(3)=200:X=1:Y=1:GOSUB 900:RETURN
740 FOR I=0 TO 63:POKE B+I,A:NEXT:RETURN
750 FOR J=0 TO A:READ A$:CS=0:FOR I=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
760 POKE B+J*32+I,D:CS=CS+D:NEXT:READ A$:IF RIGHT$(HEX$(CS),2)<>A$ THEN 830
770 C=C+1:NEXT:RETURN
780 FOR J=0 TO 1:READ A$:CS=0:FOR I=0 TO 63:D=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
790 Z=8:FOR K=0 TO 3:POKE &HC400+J*256+I*4+K,-(SGN(Z AND D)=1)
800 Z=Z/2:NEXT:CS=CS+D:NEXT:READ A$:IF RIGHT$(HEX$(CS),2)<>A$ THEN 830
810 C=C+1:NEXT
820 FOR J=2 TO 9:READ A:FOR I=0 TO A:READ B:POKE &HC400+B,J:NEXT I,J:RETURN
830 BEEP:CONSOLE 0,25:PRINT 1170+C*10;"ｷﾞｮｳｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ":END
840 REM ■■■■■■■■          ﾌﾟｯﾄ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
850 POKE P,X*4:POKE P+1,Y*4:POKE P+2,PEEK(&HC400+M*64+Y*8+X)*2:A=USR(0)
860 X=X+VX:Y=Y+VY:POKE P,X*4:POKE P+1,Y*4:POKE P+2,22:A=USR(0)
870 RETURN
880 A=(X+VX<0)-(X+VX>7):X=(A=1)*0-(A=-1)*7-(A=0)*X:M=M+A
890 A=(Y+VY<0)-(Y+VY>7):Y=(A=1)*0-(A=-1)*7-(A=0)*Y:M=M+A*2
900 VX=0:VY=0:LINE(16,8)-(271,135),0,BF:IF M<>3 THEN 920
910 FOR J=1 TO 6:FOR I=1 TO 6:POKE &HC4C0+J*8+I,INT(RND(1)*2):NEXT I,J
920 FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 7:POKE P,I*4:POKE P+1,J*4
930 POKE P+2,PEEK(&HC400+M*64+J*8+I)*2:A=USR(0):NEXT I,J:GOSUB 860:RETURN
940 REM ■■■■■■■■          ????          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
950 LOCATE 46,19:PRINT M$(20):FOR I=0 TO 1:LOCATE 46,20+I:PRINT M$(A+I):NEXT
960 VY=(INP(0)=251)*(RY<1)-(INP(1)=254)*(RY>0):LOCATE 59,RY+20:PRINT " ";
970 IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE RY=RY+VY:LOCATE 59,RY+20:PRINT "◆";:GOTO 960
980 ST(IT(T(5)))=SS(T(5)):A=IT(T(5)):B=T(5)+11
990 GOSUB 1010:CMD PLAY "L2006DD":LOCATE 8,20:PRINT M$(B);M$(31)
1000 LOCATE 60,A+3:PRINT SPC(14):LOCATE 60,A+3:PRINT M$(B):GOSUB 1050:RETURN
1010 M(5)=M(3)+ST(0):M(6)=M(4)+ST(1)+ST(2):RETURN
1020 LOCATE 36,16:PRINT SPC(24):RETURN
1030 FOR I=0 TO 57:COLOR=(5,I MOD 8):NEXT:RETURN
1040 FOR I=0 TO L:NEXT:RETURN
1050 L=383:GOSUB 1040:LOCATE 38,21:PRINT "◢"
1060 IF INP(9)=191 THEN CLS:RETURN ELSE 1060
1070 COLOR=(3,7),(5,1):LINE(0,0)-(639,199),5,BF
1080 FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D:LINE(A*8,B*8)-(C*8-1,D*8-1),0,BF
1090 LINE(A*8-1,B*8-1)-(C*8,D*8),7,B:NEXT:LINE(288,127)-(479,135),0,BF
1100 LOCATE 62,2:PRINT "Item":FOR I=0 TO 8:LOCATE 38,I+2:PRINT M$(I):NEXT
1110 FOR I=0 TO 8:LOCATE 50,I+2:PRINT USING "####";M(I):NEXT:RETURN
1120 REM ■■■■■■■■          ｴﾝﾄﾞ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1130 L=1023:GOSUB 1040:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1140 LOCATE 24,8:PRINT "ﾄﾞﾗｺﾞﾝｦ ﾀｵｼ ﾋﾒｦ ﾀｽｹﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ"
1150 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 36,10:PRINT "The end":NEXT:GOTO 1150
1160 REM ■■■■■■■■          ﾃﾞｰﾀ          ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1170 DATA F33A00BF4F3A01BF21000011400106082987300119 10F91182C219092203BF3A,4E
1180 DATA 02BF6F26C05E2356EBED7305BF314C003E5C4FED79ED5B03BF01FF10EDA0EDA0,FC
1190 DATA EDA0EDA0EB39EB10F33CFE5E20E4D35FED7B05BFFBC90000000000000000000000,EA
1200 DATA 00B880B800B900B900B900B980B800B800B800B900B980B900000000000000000,27
1210 DATA F3FFF3FFD3FFD3FF53FD53FD00000000FFF3FFF3FFD3FFD3FD53FD5300000000,50
1220 DATA 154551542AAAA2AA555555542AAAAAAA5455555408AAAAAA4155554022AAAA8A,1D
1230 DATA 505555542AAAAAAA555155542AA8A8AA5554015428AA8AAA5455155400000000,FF
1240 DATA 000000000000000000000F0000000C000000000000000000000000000003FFC00,EB
1250 DATA 00381C007FB81DFE7FBFFDFE7FBFFDFE7EBFF5FA7ABFD5EA6ABD55AA00000000,62
1260 DATA F3FFF3FFD3FC03FF53F9F3FD0001C000FFE3C7F3FF8FF1D3803FFC031E3FFC78,2F
1270 DATA 7FB81DFE7FB81DFE7FBFFDFE7FBFFDFE7EBFF5FA7ABFD5EA6ABD55AA00000000,60
1280 DATA 00000000104FE400187FFC00187FFC0018511FFE182AA80218155A021F800A02,0F
1290 DATA 1E9F5A02003AAA022A0009021400040400003F80074E80001D4AA0000000000,26
1300 DATA C30001FF924104FF9A610CFD180000009E711FFE993FFF2E981FFF2E18000A02,EE
1310 DATA 991F5F2E7E3AAF2E3E000F2E1C7FF72CC0FCFBF9FC74E803F9D4AA5300000000,E8
1320 DATA FF81BD91F79195FDFF81BDBDBDBDB1F7FD818D89FFA288DFF781818181810101FB,33
1330 DATA DFFFFFFFE7EFECEDFB81B79195F585FFED81BFA0B5B584FFFF81BDA585FD01FF,91
1340 DATA 1,26,334,2,113,292,411,1,146,353,1,50,354,0,414,0,41,1,157,374,0,476
1350 DATA 10,25,50,10,25,10,25,1,1,0,0,0,1,1,2,2,3,4,1,15,15,5,3,5,3,0,0,6
1360 DATA ﾚﾍﾞﾙ,ﾀｲﾘｮｸ,ﾀｲﾘｮｸ ｻｲｺｳ,ﾂﾖｻ,ｽﾊﾞﾔｻ,ｺｳｹﾞｷﾘｮｸ,ﾎﾞｳｷﾞｮﾘｮｸ,ｹｲｹﾝﾁ,ｺﾞｰﾙﾄﾞ
1370 DATA Exit,Buy,ﾀﾞｶﾞｰ,ﾛﾝｸﾞ ｿｰﾄﾞ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｽﾚｰﾔｰ,ﾖﾛｲ,ﾌﾙ ﾌﾟﾚｰﾄ,ﾀﾃ,ﾗｰｼﾞ ｼｰﾙﾄﾞ
1380 DATA ｸﾞﾛｰﾌﾞ,ｶｷﾞ,ﾄﾞｳｽﾙ ?,ｺｺﾊ,ｸｽﾘ,ｦ ｳｯﾃｲﾏｽ,Fight,Run,ｶﾞ ｶｲﾌｸｼﾀ,ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ
1390 DATA ｦ ﾀｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ,ｺﾚﾊ ｵﾚｲﾃﾞｽ,ｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ,ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ,ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ,ﾆｹﾞﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ
1400 DATA ﾆｹﾞﾗﾚﾅｲ,ｱﾅﾀ,ﾉ ｺｳｹﾞｷ,ﾎﾟｲﾝﾄ,ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ,ｦ ｱﾀｴﾀ,ｦ ｳｹﾀ,ﾐ ｽ,ｶﾞ,ｱｶﾞｯﾀ
1410 DATA ﾊ ｼﾆﾏｼﾀ,ｦ ﾀｵｼﾀ,ｽﾗｲﾑ,ｺｳﾓﾘ,ｺﾞｰｽﾄ,ｶﾞｲｺﾂ,ｵｰｸ,ﾄﾛﾙ,ｿﾞﾝﾋﾞ,ｷﾒﾗ,ｺﾞｰﾚﾑ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ
1420 DATA 02,19,42,23,36,01,56,12,58,01,76,9,44,18,62,23
1430 DATA 5,3,5,1,2,0,8,5,8,1,3,0,13,7,13,3,4,0,17,8,14,5,4,0
1440 DATA 37,13,20,7,9,1,31,19,26,8,11,7,43,21,37,8,9,8,52,36,32,10,5,4
1450 DATA 79,47,61,1,1,6,255,64,64,1,1,0
```

★僕の住んでいるところのラジオ局では，コーラ牛乳の特集をやっています。まずそうです。（岩手県紫波郡・阿部孝之14才）……【影：さすがの私でも，これだけは，ごはんにかけて食べられないゾ!!編：ゲロゲロ。】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用



雪の結晶を取るメルヘン・ゲーム

Snow Flakes

スノー フレイクス

照屋　高雄

Story

雪の妖精KOIちゃんは今日も大地に雪を降らそうと，白いダッフルに雪の杖を持って，雪の教会をでました。雪を降らすには，雪の谷にある，雪の結晶を取りにいかなければいけません。

How To Play

[4]，[6]キーでKOIちゃんを左右に動かし[8]キーでジャンプ，スペース・キーでブロックを進行方向に作ります。その場での方向転換は，[2]キーでできます。

KOIちゃんを操作し，雪の結晶をすべて取ると，面クリアです。しかし，雪だるまにつかまると，1ミスとなり，3ミスでゲーム・オーバーです。また，[ESC]キーでギブアップできます。

Program

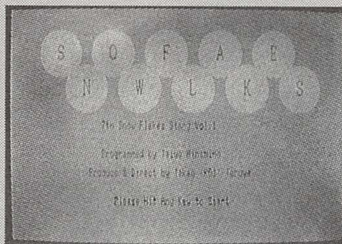
オールBASICで暴走の心配はありません。あとは10行から正確に打ち込んでいただけると，遊べます。長いプログラムですいません。

テクニック

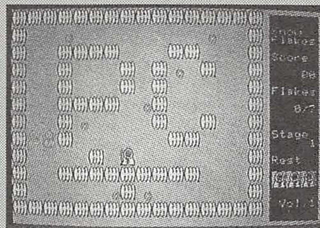
近くにあるといってもすぐに結晶を取ってしまうと，後で取り返しのつかないことになります。ブロックはだしたら最後，消せません。雪だるまは，早いうちに閉じ込めると，あとが楽です。また，ブロックを使うほど，スコアが低くなるので，必要最小限に使いましょう。

参考

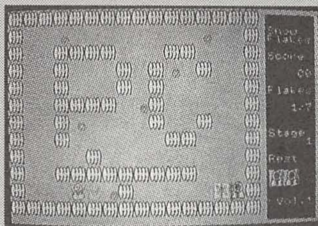
- LP『スノーフレイク』南野陽子 CBS-SONY
- BASICマガジンすべてのプログラム



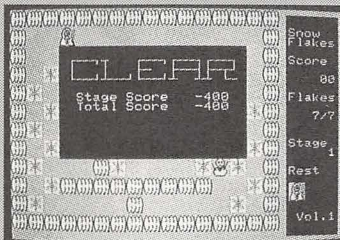
▲《写真1》タイトル画面。何かキーを押してゲーム・スタート



▼《写真2》中央にいる雪の妖精が主人公。雪だるまにつかまらないように



▲《写真3》このようにブロックをだして雪の結晶を集めよう!!



▼《写真4》すべての雪の結晶を取ればクリア！つぎの面へレッツゴー

《第1表》変数表

ME＄(20)	メッセージ表示用
M＄(20)	ミュージック用
K(20)	文字PUT用
ME	面数
RE	KOIの人数
SC	ステージ・スコア
TT	ブロックの数
TC	トータル・スコア
CA	結晶の数
MX, MY	自分の座標
CX, CY	チェック用
B	KOIの向き
MU	ブロックの方向
E	敵のNo.
EN	敵の数
EX, EY	敵の座標
SX, SY	チェック用
G	追いかけの難度
I, L, J, LP	ループ用

★やっとの思いでモデムを買った。しかし，本体が入っていなかった。あーあ，また明日，取り換えに行かなくてはいけない。がっかり。(神奈川県横浜市・浦川博史17才)……【編：それは，さいなんだったネ！】

Snow Flakesのプログラム・リスト

```
10 REM ■#■#■  - Snow Flakes -       by Minamino Taiyo  ■#■#■#■#■#■#■#■#■
20 CONSOLE ,,0,1:NEW CMD:CMD PAL 3,312:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DIM ST(16,12),KM%(99),SF%(99,1),YD%(99),SK%(99),SS%(27),ME$(20),M$(20),K(20)
40 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 13:READ M$(I):NEXT I:GOSUB 870
50 REM  ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■-- Read Chr Data --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
60 RESTORE 1180:FOR I=0 TO 99 :READ A$:A=VAL("&H"+A$):KM%(I)=A:NEXT I
70              FOR I=0 TO 99 :READ A$:A=VAL("&H"+A$):SF%(I,0)=A:NEXT I
80              FOR I=0 TO 99 :READ A$:A=VAL("&H"+A$):SF%(I,1)=A:NEXT I
90              FOR I=0 TO 99 :READ A$:A=VAL("&H"+A$):YD%(I)=A:NEXT I
100             FOR I=0 TO 99 :READ A$:A=VAL("&H"+A$):SK%(I)=A:NEXT I
110             FOR I=0 TO 27 :READ A$:A=VAL("&H"+A$):SS%(I)=A:NEXT I
120 RESTORE 1440:FOR I=0 TO 16:READ ME$(I):NEXT I
130 LOCATE 25,20:PRINT "Please Hit Any Key to Start":IF INKEY$="" THEN 130
140 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■-- Stage Select --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
150 ME=1:RE=2:SC=0:TT=30
160 CLS 3:ON ME GOTO 170,180,190,200,210,220,230
170 RESTORE 1040:GOTO 240
180 RESTORE 1060:GOTO 240
190 RESTORE 1080:GOTO 240
200 RESTORE 1100:GOTO 240
210 RESTORE 1120:GOTO 240
220 RESTORE 1140:GOTO 240
230 RESTORE 1160:GOTO 240
240 GOSUB 810:GOSUB 750:GOSUB 660:GOSUB 350
250 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■-- Snow    Move --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
260 I1=INP(0):I2=INP(1):I3=INP(9)
270 IF I3=191 THEN 400
280 IF I2=254 THEN 390
290 IF I1=251 THEN B=ABS(B-1):GOTO 350
300 IF I1=239 THEN CX=MX-1:B=0:GOTO 330
310 IF I1=191 THEN CX=MX+1:B=1:GOTO 330
320 IF I3=127 THEN 560 ELSE 450
330 IF ST(CX,CY)=1 THEN 260
340 LINE(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),5,BF:MX=CX:MY=CY
350 PUT@(MX*32,MY*16),SF%(A,B),PSET
360 IF ST(MX,MY)=2 THEN GOSUB 430
370 IF EX(E)=MX AND EY(E)=MY THEN 560
380 IF ST(MX,MY+1)=1 THEN 260 ELSE CY=MY+1:GOTO 330
390 IF ST(MX,MY-1)=1 THEN 260 ELSE CY=MY-1:GOTO 330
400 SY=MY:IF B=0 THEN MU=-1 ELSE MU=1
410 IF ST(MX+MU,MY)<>0 THEN 260
420 BEEP:PUT@((MX+MU)*32,SY*16),SK%,PSET:ST(MX+MU,MY)=1:TT=TT-1:GOTO 260
430 CMD PLAY M$(11):ST(MX,MY)=0:CA=CA+1:GOSUB 730:IF CA=7 THEN 620 ELSE RETURN
440 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■--  Enemy Move --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
450 E=E+1:IF E>EN THEN E=0
460 SX=EX(E):SY=EY(E):G=INT(RND(1)*6)+1:ON G GOTO 470,480,490,500,470,480
470 EX(E)=EX(E)-(MX>=EX(E))+(MX<EX(E)):GOTO 510
480 EY(E)=EY(E)-(MY>=EY(E))+(MY<EY(E)):GOTO 510
490 EX(E)=EX(E)-(MX<EX(E))+(MX>=EX(E)):GOTO 510
500 EY(E)=EY(E)-(MY<EY(E))+(MY>=EY(E))
510 IF ST(EX(E),EY(E))=0 THEN 520 ELSE 540
520 LINE(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),5,BF:PUT@(EX(E)*32,EY(E)*16),YD%,PSET
530 IF EX(E)=MX AND EY(E)=MY THEN 560 ELSE 260
540 EX(E)=SX:EY(E)=SY:GOTO 260
550 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■------ Miss! -----■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
560 CMD PLAY M$(7),M$(8):GOSUB 740:FOR I=0 TO 2:LOCATE 8,5+I:PRINT ME$(I)
570 NEXT I:LOCATE 8,9:PRINT USING "Your Score #####0";SC:CA=0
580 RE=RE-1:IF RE=-1 THEN COLOR 5:GOTO 590 ELSE FOR L=1 TO 3000:NEXT L:GOTO 160
590 CMD PLAY M$(9),M$(10):FOR I=0 TO 2:LOCATE 10+I,11+I:PRINT ME$(I+6):NEXT I
600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 150 ELSE 600
610 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■----  Clear !  ---■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
620 CMD PLAY M$(5),M$(6):GOSUB 740:FOR I=0 TO 2:LOCATE 7,5+I:PRINT ME$(I+3)
630 NEXT I:COLOR 5:TC=TT*10:LOCATE 8,9:PRINT USING"Stage Score  ####0";TC
640 SC=SC+TC:LOCATE 8,10:PRINT USING"Total Score #####0";SC
650 ME=ME+1:TT=30:CA=0:FOR LP=1 TO 3000:NEXT LP:IF ME=8 THEN 960 ELSE 160
660 REM  ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■-- Window Write --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
670 WIDTH 40:COLOR 5:LINE(525, 5)-(630,195),0,BF
680 LOCATE 33, 2:PRINT"Snow"   :LOCATE 33, 3:PRINT"Flakes"
690 LOCATE 33, 5:PRINT"Score"  :LOCATE 33, 7:PRINT USING"#####0";SC
700 LOCATE 33,14:PRINT"Stage"  :LOCATE 33,15:PRINT USING"      #";ME
710 LOCATE 33,17:PRINT"Rest"   :LOCATE 33,22:PRINT " Vol.1"
720 FOR I=0 TO RE:PUT@(530+I*32,150),SF%(A,1),PSET:NEXT I
730 LOCATE 33, 9:PRINT"Flakes":LOCATE 33,11:PRINT USING"    #/7";CA:RETURN
740 LINE(96,32)-(448,128),0,BF:COLOR 6:RETURN
750 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■-- Write Map    ---■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
760 CMD PLAY M$(3),M$(4):LINE(0,0)-(512,199),5,BF:FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 15
770 ON ST(I,J)+1 GOTO 800,790,780
780 PUT@(I*32+16,J*16+8),SS%,PSET:GOTO 800
790 PUT@(I*32,J*16),KM%,PSET
800 NEXT I,J:RETURN
810 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■-- Read Any Data --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
820 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14 STEP 2:READ A$:D=ASC(A$)
830 A$=STR$(D):ST(I,J)=VAL(MID$(A$,3,1)):ST(I+1,J)=VAL(MID$(A$,4,1))
840 NEXT I,J:READ EN,MX,MY:CX=MX:CY=MY:I=0
850 READ EX(I),EY(I):I=I+1:IF I=EN THEN 850 ELSE RETURN
860 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■--    Opening    --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
870 COLOR 1,5:CLS 3:RESTORE 1510:FOR I=1 TO 10:READ A$:K(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
880 FOR I=1 TO 9 STEP 2:CIRCLE(I*50+48,38),40,7:PAINT(I*50+40,30),7,7
890 CIRCLE(I*50+98,68),40,7:PAINT(I*50+90,60),7,7:J=I+1
900 PUT@(I*50+40,30),KANJI(K(I)),PSET,1,7:PUT@(I*50+90,60),KANJI(K(J)),PSET,1,7
910 NEXT I:WIDTH 80:LOCATE 22,12:PRINT"7th Snow Flakes Story Vol.1":CMD BGM 1
920 LOCATE 22,15:PRINT"Programmed by Taiyo Minamino":CMD PLAY M$(1),M$(2)
930 LOCATE 19,17:PRINT"Produce & Direct by Takao 'KOI' Teruya"
940 COLOR 2:LOCATE 25,20:PRINT"Reading Some Datas Now.":RETURN
950 REM ■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■--     Eniding     --■#■#■#■#■#■#■#■#■#■#■
960 CLS 3:GOSUB 670:FOR I=0 TO 15:PUT@(I*32.32).KM%.PSET:NEXT
```

★この前，「R-TYPE」をやろうとして100円を入れたら，いきなりバグってしまった。うおー100円を返せー!!
(香川県香川郡・スーパーザンカン14才)……【影：ビデオゲームをバグらせるとは……すごい!!】

```
970 PUT@(224,16),SF%(A,1),PSET
980 RESTORE 1520:FOR I=1 TO 14:READ A$:K=VAL("&H"+A$)
990 PUT@(I*32,48),KANJI(K),PSET,1,5:NEXT I
1000 COLOR 2:FOR I=0 TO 4:LOCATE 3,9+I*2:PRINT ME$(9+I):NEXT I
1010 COLOR 1:FOR I=0 TO 2:LOCATE 3,20+I:PRINT ME$(14+I):NEXT I
1020 CMD PLAY M$(12),M$(13):GOTO 1020
1030 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 1st Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1040 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,n,f,d,d,d,d,x,e,n,e,o,n,d,o,d,e,n,e,d,e,e,x,n,e,n,e,d,
          e,e,d,d,e,n,e,o,n,y,d,d,e,n,e,x,d,e,d,n,e,n,e,d,d,d,o,d,e,n,d,e,d,d,d,
          d,e,n,e,o,o,o,o,d,e,n,d,d,y,x,d,d,e,o,o,o,o,o,o,o,o,0,7,7,1,1
1050 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 2nd Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1060 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,n,d,x,d,d,f,d,e,n,o,o,d,d,o,o,e,n,d,n,d,d,e,d,e,n,f,e,
          n,e,n,x,e,o,d,d,n,x,d,d,o,o,d,d,d,e,d,d,o,n,d,e,n,e,n,d,e,n,d,p,d,d,y,
          d,e,n,o,o,n,e,o,o,e,n,d,d,d,d,d,d,e,o,o,o,o,o,o,o,o,0,7,10,1,1
1070 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 3rd Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1080 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,n,f,d,e,n,d,x,e,n,e,n,d,d,e,n,e,n,e,d,o,o,d,n,e,n,e,d,
          d,d,d,n,e,o,d,o,p,e,o,d,o,n,f,o,n,e,o,x,e,n,e,d,d,d,d,n,e,n,e,d,o,o,d,
          n,e,n,e,n,d,d,e,n,e,n,f,d,e,n,d,x,e,o,o,o,o,o,o,o,o,0,7,6,11,4
1090 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 4th Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1100 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,n,f,d,d,d,d,x,e,n,e,d,d,o,o,n,e,n,e,o,n,d,d,n,e,n,e,d,
          d,d,d,n,e,p,d,n,d,d,e,d,y,o,d,e,x,f,n,d,o,n,d,d,o,e,d,d,e,n,e,d,d,d,d,
          n,e,n,e,o,o,o,o,n,e,n,d,d,f,d,d,d,e,o,o,o,o,o,o,o,o,1,8,10,11,3,1,10
1110 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 5th Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1120 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,n,f,e,d,d,x,d,e,n,e,e,d,d,n,e,e,n,e,d,d,d,e,e,e,n,e,d,
          e,d,d,e,e,n,e,o,o,d,d,y,e,n,e,x,d,d,o,o,e,n,e,o,o,d,d,y,e,n,e,x,d,d,o,
          o,e,n,e,o,o,d,d,e,e,n,d,d,d,d,d,p,e,o,o,o,o,o,o,o,o,1,8,10,14,10,7,3
1130 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 6th Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1140 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,d,f,d,x,d,d,o,o,d,d,d,d,d,d,o,o,d,x,
          d,f,d,d,o,o,d,d,d,d,d,d,o,o,d,d,d,x,d,d,o,o,d,d,d,d,x,d,o,o,e,e,e,e,d,
          d,o,o,e,e,e,e,d,x,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,o,1,13,9,2,2,6,9
1150 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- 7th Map Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1160 DATA o,o,o,o,o,o,o,o,p,f,f,f,f,f,f,e,o,o,o,n,e,o,o,o,n,d,d,d,d,d,d,e,n,d,d,
          d,d,d,d,e,n,d,d,d,d,d,d,e,n,d,d,d,d,d,e,n,d,d,d,d,d,d,e,n,d,d,d,d,
          d,e,n,n,n,n,n,n,n,o,n,n,n,n,n,n,n,o,o,o,o,o,o,o,o,1,14,8,9,10,11,10
1170 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■--- Kumo  Data  ---■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1180 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,E3F1,8FC7,0000,0000,E3F1,8FC7
     ,1CEE,7338,1C0E,7038,1CEE,7338,BFCF,F97E,BF0F,F87E,BFCF
1190 DATA F97E,DF9F,79BF,DF1F,78BF,9F9F,793E,EF9F,B9DF,EF1F,B8DF,8F9F,391E,DF3F
     ,7CBF,DF3F,7CBF,9F3F,7C3E,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF
1200 DATA FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,DF3F,7CBF,DF3F,7CBF,9F3F,7C3E,EF9F,B9DF
     ,EF1F,B8DF,8F9F,391E,DF9F,79BF,DF1F,78BF,9F9F,793E,BFCF
1210 DATA F97E,BF0F,F87E,BFCF,F97E,5CEE,73B9,1C0E,7038,5CEE,73B9,E1F1,E1E1,0000
     ,0000,E1F1,E1E1,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000
1220 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- S.F  Data  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1230 DATA 0020,0010,F8FF,FF03,0000,0000,F8FF,FF03,E3FF,FFF8,0300,00F8,E3E7,FFF8
     ,8CFF,3F0F,8C00,000F,8C24,3F0F,B3FF,3FF3,B300,00F3,B024
1240 DATA 3F03,64FF,9F99,6400,8099,60C3,9F01,64FF,CF9C,6400,C09C,6024,CF00,67FF
     ,CFF9,6700,C0F9,6024,CF01,B8E7,9F03,3818,8003,B8E7,9F03
1250 DATA 33E4,1FE7,3F18,00FF,33E4,1FE7,C0DD,CF10,C31D,C0F0,C0C1,CF10,F2DE,E727
     ,FE1E,E0BF,F2C0,E7A7,7CEE,F31F,7F1E,F0FF,7CE0,F31F,F2E0
1260 DATA F927,FE18,F8BF,F2E0,F9A7,FCE3,F91F,FF1B,F8FF,FCE3,F91F,FCC3,F90F,FD1B
     ,F8EF,FDC3,F9EF,0080,0100,0318,00F0,0380,01F0,0000,0000
1270 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- S.F  Data  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1280 DATA 0020,0010,E0FF,FF0F,0000,0000,E0FF,FF0F,87FF,FFF1,0700,00F0,87FF,F3F1
     ,78FE,FF18,7800,8018,78FE,9218,67FE,FFE6,6700,80E6,60FE
1290 DATA 9206,CCFC,7F93,CC00,0093,C0FC,6103,9CF9,7F93,9C01,0093,80F9,1203,CFF9
     ,7FF3,CF01,00F3,C0F9,1203,E0FC,F30E,E000,0C0E,E0FC,F30E
1300 DATA 73FC,13E6,7F00,0CFE,73FC,13E6,84F9,DD01,8701,DCE1,84F9,C101,F2F3,BD27
     ,FE03,BCBF,F2F3,81A7,FCE7,3B1F,FF07,3CFF,FCE7,031F,F2CF
1310 DATA 8327,FE0F,8CBF,F2CF,83A7,FCCF,E31F,FF0F,ECFF,FCCF,E31F,F8CF,E11F,FB0F
     ,ECDF,FBCF,E1DF,00C0,0000,0700,0CE0,07C0,00E0,0000,0000
1320 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- Y.D  Data  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1330 DATA 0020,0010,F0FF,FF3F,0000,0000,F0FF,FF3F,CFFF,FFCF,0F00,00C0,CFFF,FFCF
     ,3FFF,FFF3,3F00,00F0,3FFF,FFF3,E3FC,F31C,E300,001C,E3FC
1340 DATA F31C,E3FC,E71C,E300,001C,E3FC,E71C,FF3C,CFFC,FF00,00FC,FF3C,CFFC,389F
     ,9F70,3800,0073,389F,9F70,C7CF,3F80,0700,008E,C7CF,3F80
1350 DATA 00E6,7F00,3800,0070,00E6,7F00,C0F1,7F18,FF01,00F8,C0F1,7F18,E0E0,9F33
     ,FF00,80F3,E0E0,9F33,F8CF,CFFF,FF0F,C0FF,F8CF,CFFF,FFCF
1360 DATA CFFF,FF0F,C0FF,FFCF,CFFF,FFE7,9FFF,FF07,80FF,FFE7,9FFF,FFF3,7FFE,FF03
     ,00FE,FFF3,7FFE,00FC,FF00,0000,0000,00FC,FF00,0000,0000
1370 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- Y.B  Data  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1380 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,5555,5555,5555,5555,FFFF,FFFF,FD7F,FEBF,FD7F,FEBF
     ,FFFF,FFFF,FEBF,FD7F,FEBF,FD7F,FFFF,FFFF,BA79,9E5D,BA79
1390 DATA 9E5D,FFFF,FFFF,6EBE,7D76,6EBE,7D76,FFFF,FFFF,987D,BE19,987D,BE19,FFFF
     ,FFFF,66BF,FD66,66BF,FD66,FFFF,FFFF,F07F,FE0F,F07F,FE0F
1400 DATA FFFF,FFFF,66BF,FD66,66BF,FD66,FFFF,FFFF,907D,BE09,907D,BE09,FFFF,FFFF
     ,6EBE,7D76,6EBE,7D76,FFFF,FFFF,BE79,9E7D,BE79,9E7D,FFFF
1410 DATA FFFF,FABF,FD5F,FABF,FD5F,FFFF,FFFF,FE7F,FE7F,FE7F,FE7F,FFFF,FFFF,FDBF
     ,FDBF,FDBF,FDBF,FFFF,FFFF,5555,5555,5555,5555,0000,0000
1420 DATA 0010,0008,FFFF,0000,C7F1,FFFF,1004,93C4,FFFF,300C,318C,FFFF,C411,C411
  ,FFFF,CC33,CC33,FFFF,1004,1184,FFFF,300C,B3CC,FFFF,0010,C7F1,0000,0000
1430 REM ■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■-- Any Datas  --■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■╪■
1440 DATA ┌┬─┐  ┬ ┌──┐ ┌──┐,││ │  │ └──┐ └──┐,┴┴ ┴  ┴ └──┘ └──┘
1450 DATA ┌──┐┬   ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐,│    │  ├─   ├──┤├─┬┘,└──┘┴───┘ └──┘┴  ┴┴ └─
1460 DATA GAME OVER,Hit [Ret] Key,To Replay,Seven Snow Flakes From Heven.
1470 DATA "      They Are Dream,","                 Hope,Teaes,"
1480 DATA "         Happiness,"  ,"Sadness,Loneliness And Love."
1490 DATA "Thank You For Everyone.","1989 Jan. BY T.'KOI'.Teruya &"
1500 DATA "             Taiyo Minamino"
1510 DATA 2353,234E,234F,2357,2346,234C,2341,234B,2345,2353
1520 DATA 2343,236F,236E,2367,2372,2361,2374,2375,236C,2361,2374,2369,236F,236E
1530 DATA T150@7V15O5L8FFEFR8ER8FR8GFEDER8FFFR8G4&G1.,T150V8O5@33L1DGCC
1540 DATA T152@7O5B4>D8E8<B4>D8E8<B4L8>DEFED<B&BB>DE<B4>D8E8,T152@5V8O4L1BBB
1550 DATA T135@13O5L8E<B>D<BV13B>D<,T135@5V8O4G2G8,T66@13O4L16D>BG<DC>AE8D2
1560 DATA T66@13O3V15F2F2,T74O4@13L8A<A>DEA<A>DEC+1,T74O4V10@57L1AE
1570 DATA T200@12O6L16FFGF
1580 DATA T150@6O5G1L4A-GF+GA-1A4B-2.>CL4DEFEDC<B1&B2E4DG2GG4>C2<B4E2EC4B2A2G1
1590 DATA T150@1O3G1L4A-GF+GA-1A4B-2.>CL4DEFEDC<B1&B2E4DG2GG4>C2<B4E2EC4B2A2G1
```


★私の尊敬する人は，「007」シリーズにでてくるＱ博士です。(東京都大田区・清水恵美子24才)……【影：私の尊敬する人は福沢諭吉先生です。編：どうしてです。影：この人がいっぱい財布の中にいてくれたら……。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3モード)用



反射神経がすべて!!

SPEED

堀込　英樹

内容

トランプ・ゲームのスピードで，カード52枚を26枚ずつにわけて，持っているカードがすべてなくなった人が勝ちです。

だせるトランプは中央にある2枚のカードのどちらかのカードの数字より1小さいか1大きい数字のカードです。中央のカードの両方にだせる場合は自動的に左側のカードの上に積まれます。

もし，2人ともだせるカードがないときは，信号音がなり新しいカードが中央に置かれるので，だせるカードを捜してゲームを再開してください。

使いかた

まず**リスト1**を入力してRUNしてください。つぎに**リスト2**を入力してSAVEしてから，RUNしてください。

つぎからは**リスト2**をRUNさせればゲームははじまります。

操作方法

ゲームがはじまるとまずタイトル画面がでてきます。そこで1PLAYERか，2PLAYERSか聞いてきますので1か2を入力してください。1PLAYERを選択するとつぎにコンピュータのレベルを聞いてくるので1から9の数字を入力してください（1がむずかしく数字が増すにしたがって簡単です)。スペース・キーを押してゲーム・スタートです。

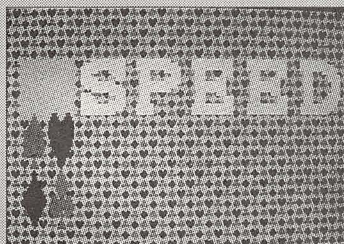
1PLAYERは[1][2][3][=]のキーを使って，2PLAYERは[Z][X][C][V]のキーを使ってそれぞれカードを選んでください。

改造のアドバイス

このゲームは，音楽が貧しいので，音楽を入れたらもっとよくなるのではないかと思います。あと，エンディングがとってもさびしいです。

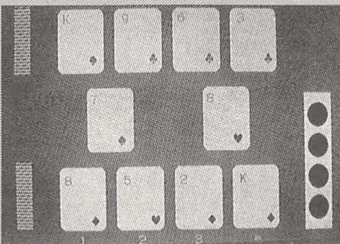
《第1》変数表

PC$( )	トランプのマーク
PCA$( )	トランプの数字(A～K)
PC( )	トランプの数字(1～13)
A$( )G	表示するトランプのマーク
B$( )	表示するトランプの数字(A～K)
A( )	表示するトランプの数字(1～13)
G	人数
D	レベル
H, M, S	時間



▲《写真1》なかなか凝ったタイトル画面。人数と難易度を設定する

▼《写真2》トランプのスピードです。中央の2枚の上にカードをだす





▲《写真3》手持ちのカードがなくなれば，勝ち!近差でプレイヤーが勝った

★うちの親は，98を買うと言っていまだに買ってくれない。影さん，何とか言ってやってください。(北海道室蘭市・□□キだよ14才)……【影：お母さん!!早く買ってあげて，私に貸してくださいな。編：あぶない。】

《リスト1》SPEEDのタイトル・プログラム・リスト

```
1000 CLEAR:CLS 3:PALETTE:SCREEN WIDTH 5,640,4
1010 DIM A%(2305)
1020 B=6
1030 FOR I=0 TO 4:XI=I*16
1040 PUT @(XI,0),KANJI(ASC(MID$("ＳＰＥＥＤ",I*2+1,2))),PSET
1050 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
1060 IF POINT(XI+X,Y)=0 THEN 1080
1070 LINE (XI*B+X*B,32+Y*B)-STEP(B-1,B-1),7,BF:GOTO 1120
1080 FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1
1090 IF POINT(XI+X+J,Y+K)<>0 AND POINT(XI+X+J,Y+K)<>-1 THEN 1110
1100 NEXT K:NEXT J:GOTO 1120
1110 LINE (XI*B+X*B,32+Y*B)-STEP(B-1,B-1),8,BF
1120 NEXT X:NEXT Y
1130 GET @(XI*B,32)-STEP(16*B-1,16*B-1),A%
1140 LINE (XI*B,32)-STEP(16*B-1,16*B-1),1,B
1150 PUT PATTERN I+1,A%,4
1160 NEXT I
1170 B=3
1180 FOR I=0 TO 3:XI=I*16
1190 PUT @(XI,128),KANJI(&H7EB0+I),PSET,I MOD 2+9,13
1200 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15
1210 IF POINT(X+XI,128+Y)=I MOD 2+9 THEN C=I MOD 2+1 ELSE C=0
1220 LINE (96+XI*B+X*B,128+Y*B)-STEP(B-1,B-1),C,BF
1230 NEXT X:NEXT Y
1240 GET @(96+XI*B,128)-STEP(16*B-1,16*B-1),A%
1250 LINE (96+XI*B,128)-STEP(16*B-1,16*B-1),1,B
1260 PUT PATTERN I+6,A%,4
1270 NEXT I
1280 FOR J=1 TO 3:FOR I=0 TO 3:XI=I*16
1290 PUT @(XI,128+J*16),KANJI(&H7EB0+(J+I) MOD 4),PSET,(J+I) MOD 2+9,13
1300 NEXT I:NEXT J
1310 GET @(0,128)-(64-1,192-1),A%
1320 LINE (0,128)-(64-1,192-1),1,B
1330 PUT PATTERN 10,A%,4
1340 SAVE PATTERN "TITLE.PAT",ALL
```

《リスト2》SPEEDのメイン・プログラム・リスト

```
1000 '   ＳＰＥＥＤ ｆｏｒ ＰＣ－８８ＶＡ
1010 CLEAR:DIM A%(2305)
1020 ON ERROR GOTO 2920:ON STOP GOSUB 2920:STOP ON
1030 DIM PC$(2,26),PC(2,26),PCA$(2,26),A$(2,5),B$(2,5),A(2,5),M(2)
1040 SCREEN WIDTH 5,640,4:CLS 3:PALETTE:CONSOLE ,,0:WIDTH 80
1050 SPRITE SCREEN 1:SPRITE ON
1060 LOAD PATTERN "TITLE.PAT",ALL
1070 FOR I=1 TO 10:DEF SPRITE I AS I:NEXT I
1080 '   ＴＩＴＬＥ
1090 GET PATTERN 10,A%
1100 FOR X=0 TO 639 STEP 64:FOR Y=0 TO 382 STEP 64
1110 PUT @(X,Y),A%,PSET
1120 NEXT Y:NEXT X
1130 FOR I=1 TO 5
1140 TURN ON SPRITE I:X=I*96+32:Y=80
1150 LOCATE SPRITE I,X,-96,0:START SPRITE I
1160 SPRITE I,"G=X;,=Y;"
1170 IF SPRITE(I,4)<>Y THEN 1170
1180 TURN OFF SPRITE
1190 GET PATTERN I,A%:PUT @(X,Y),A%,PSET,,,1
1200 NEXT I
1210 LINE (32,80)-STEP(16*6,16*6),13,BF
1220 LOCATE SPRITE 6,32,80:LOCATE SPRITE 7,80,80
1230 LOCATE SPRITE 8,80,128:LOCATE SPRITE 9,32,128
1240 TURN ON SPRITE 6,7,8,9:START SPRITE 6,7,8,9
1250 GOSUB 1270:ON SPRITE (6,50) GOSUB 1270
1260 GOTO 1300
1270 SPRITE 6,"S80D48R48U48L48":SPRITE 7,"S80L48D48R48U48"
1280 SPRITE 8,"S80U48L48D48R48":SPRITE 9,"S80R48U48L48D48"
1290 RETURN
1300 COLOR 6:FOR I=0 TO 20:S$=INKEY$:NEXT I
1310 LOCATE 25,15:PRINT "1 PLAYER or 2 PLAYERS (1 or 2) ";
1320 WHILE G$="":G$=INKEY$:WEND:G=VAL(G$):G$=""
1330 IF G<>1 AND G<>2 THEN 1320 ELSE PRINT G
1340 IF G=2 THEN 1380
1350 LOCATE 25,18:PRINT "ＬＥＶＥＬ (dificult 1-9 easy) ";
1360 WHILE D$="":D$=INKEY$:WEND:D=VAL(D$):D$=""
1370 IF D<1 OR D>10 THEN 1360 ELSE PRINT D
1380 LOCATE 25,23:PRINT "ＨＩＴ ＳＰＡＣＥ ＫＥＹ ！！"
1390 WHILE INKEY$<>" ":WEND
1400 TURN OFF SPRITE:CLS 3
1410 '   ＭＡＩＮ
1420 CLS 3:CONSOLE 0,2,0
1430 '   ＲＡＮＤＯＭ
1440 M(1)=4:M(2)=4
1450 H=VAL(LEFT$(TIME$,2)):M=VAL(MID$(TIME$,4,2)):S=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1460 RANDOMIZE (H MOD 12)*3600+M*60+S-32768!
1470 '   グラフィック画面
1480 LINE (0,0)-(639,399),12,BF
1490 FOR I=20 TO 270 STEP 250
1500 LINE (50,I-5)-STEP(30,110),0,BF,5
1510 FOR J=1 TO 21
1520 LINE (50,I+5*J-5)-STEP(30,0),0
1530 NEXT J:NEXT I
1540 LINE (560,160)-STEP(50,220),15,BF
1550 FOR I=1 TO 4
1560 CIRCLE (585,(I-1)*50+195),20,7
1570 CIRCLE (585,(I-1)*50+195),19,0,,,,F
1580 NEXT I
1590 '   カード
1600 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 26
1610 K=(J-1) MOD 13+1
1620 B$=MID$("A 2 3 4 5 6 7 8 9 10J Q K ",(K-1)*2+1,2)
1630 PC$(I,J)=CHR$(&HEBCD+I+ABS(J>13)*2):PC(I,J)=K:PCA$(I,J)=B$
1640 NEXT J:NEXT I
1650 '   シャッフル
1660 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 26
1670 R=INT(RND*26+1)
1680 SWAP PC$(I,J),PC$(I,R):SWAP PC(I,J),PC(I,R):SWAP PCA$(I,J),PCA$(I,R)
1690 NEXT J:NEXT I
1700 '   テキスト画面
1710 COLOR 2:LOCATE 2,10
1720 IF G=1 THEN PRINT "ＣＯＭＰＵＴＥＲ" ELSE PRINT "ＰＬＡＹＥＲ ２"
1730 LOCATE 2,14
1740 IF G=1 THEN PRINT "ＰＬＡＹＥＲ  " ELSE PRINT "ＰＬＡＹＥＲ １"
1750 COLOR 8
1760 FOR I=0 TO 3
```

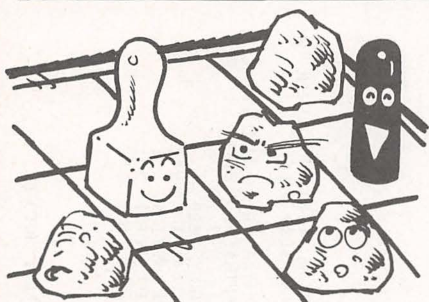

★うっ!!ついに影の脳波が僕の脳に進入してきた。くるしい。バカになる～。たすけて!!(静岡県小笠郡・馬太郎15才)……【影：ほーら,あなたは私にお金を貸したくなるー。編：そんなさい眠術にひっかからないですよ。】

```
1770 IF G=2 THEN LOCATE I*12.5+20,0:PRINT AKCNV$(MID$("ZXCV",I+1,1))
1780 LOCATE I*12.5+20,24:PRINT AKCNV$(MID$("123=",I+1,1))
1790 NEXT I
1800 '    カードを置く
1810 FOR T=1 TO 2:FOR U=1 TO 4
1820 A(T,U)=PC(T,U):A$(T,U)=PC$(T,U):B$(T,U)=PCA$(T,U)
1830 I=(U-1)*100+130:J=(T-1)*250+25:GOSUB 2530:GOSUB 2240
1840 NEXT U:NEXT T
1850 '    信号
1860 GOSUB 2360
1870 '    中央にカードを置く
1880 I=180:J=150:GOSUB 2530
1890 I=380:J=150:GOSUB 2530
1900 '    カードの登録
1910 FOR I=1 TO 2
1920 IF M(I)>=26 THEN 1950
1930 M(I)=M(I)+1:T=I:GOSUB 2500
1940 A(I,5)=PC(I,M(I)):A$(I,5)=PC$(I,M(I)):B$(I,5)=PCA$(I,M(I))
1950 GOSUB 2300
1960 NEXT I
1970 '    キー
1980 FOR I=0 TO 20:K$=INKEY$:NEXT I
1990 WHILE I$="":U=(U+1) MOD 3:IF U=0 THEN 2120
2000 I$=INKEY$:WEND:U=0
2010 IF ASC(I$)=49 THEN U=6 ELSE IF ASC(I$)=50 THEN U=7
2020 IF ASC(I$)=51 THEN U=8 ELSE IF ASC(I$)=61 THEN U=9
2030 IF G=1 THEN 2060
2040 IF ASC(I$)=90 THEN U=1 ELSE IF ASC(I$)=88 THEN U=2
2050 IF ASC(I$)=67 THEN U=3 ELSE IF ASC(I$)=86 THEN U=4
2060 I$="":IF U<>0 THEN 2080
2070 GOTO 1980
2080 T=U¥5+1:U=U MOD 5
2090 GOSUB 2600
2100 GOTO 1980
2110 '    処理
2120 H=0
2130 FOR I=1 TO 2:FOR T=1 TO 2:FOR U=1 TO 4
2140 IF ABS(A(I,5)-A(T,U))=1 OR ABS(A(I,5)-A(T,U))=12 THEN H=1
2150 NEXT U:NEXT T:NEXT I
2160 IF M(1)>=30 OR M(2)>=30 THEN 2720
2170 IF M(1)>=26 AND M(2)>=26 AND H=0 THEN 2720
2180 IF H=0 THEN FOR I=0 TO 1500:NEXT I:GOTO 1860
2190 IF G=2 THEN 2220
2200 C=(C+1) MOD D:IF C<>0 THEN 2220
2210 T=1:FOR U=1 TO 4:GOSUB 2600:NEXT U
2220 GOTO 2000
2230 '    カードを置く（サブルーチン）
2240 COLOR 1-ASC(A$(T,U)) MOD 2
2250 LOCATE (U-1)*12.5+17,(T-1)*16+2:PRINT AKCNV$(B$(T,U))+SPACE$(2)
2260 LOCATE (U-1)*12.5+23,(T-1)*16+6:PRINT A$(T,U)
2270 PLAY "T120@5805C64"
2280 RETURN
2290 '    中央にカードを置く（サブルーチン）
2300 COLOR 1-ASC(A$(I,5)) MOD 2
2310 LOCATE (I-1)*25+23,10:PRINT AKCNV$(B$(I,5))+SPACE$(2)
2320 LOCATE (I-1)*25+29,14:PRINT A$(I,5)
2330 PLAY "T120@5804C64"
2340 RETURN
2350 '    信号の点灯・消灯
2360 PLAY "@3604T80G4RG4RG4R05C2"
2370 FOR I=1 TO 4
2380 CIRCLE (585,(I-1)*50+195),19,I¥4+1,,,,F
2390 FOR J=1 TO 1500:NEXT J
2400 NEXT I
2410 FOR I=1 TO 4
2420 CIRCLE (585,(I-1)*50+195),19,0,,,,F
2430 NEXT I
2440 RETURN
2450 '    処理
2460 LINE ((U-1)*100+130,(T-1)*250+25)-STEP(80,100),12,BF
2470 A(T,U)=100:A$(T,U)=SPACE$(2):B$(T,U)=SPACE$(2)
2480 GOTO 2690
2490 '    カードを消す
2500 LINE (50,(T-1)*250+5*(M(T)-5)+15)-STEP(30,5),0,BF,6
2510 RETURN
2520 '    カードを描く
2530 LINE (I+10,J)-STEP(60,100),7,BF
2540 LINE (I,J+10)-STEP(80,80),7,BF
2550 FOR K=I+10 TO I+70 STEP 60:FOR L=J+10 TO J+90 STEP 80
2560 CIRCLE (K,L),10,7,,,,F
2570 NEXT L:NEXT K
2580 RETURN
2590 '    処理
2600 FOR I=1 TO 2
2610 IF NOT (ABS(A(I,5)-A(T,U))=1 OR ABS(A(I,5)-A(T,U))=12) THEN 2630
2620 A(I,5)=A(T,U):A$(I,5)=A$(T,U):B$(I,5)=B$(T,U):GOSUB 2300:GOTO 2660
2630 NEXT I
2640 IF G=1 AND T=1 THEN 2650 ELSE PLAY "@4303C16"
2650 RETURN
2660 M(T)=M(T)+1
2670 IF M(T)>26 THEN 2460 ELSE GOSUB 2500
2680 A(T,U)=PC(T,M(T)):A$(T,U)=PC$(T,M(T)):B$(T,U)=PCA$(T,M(T))
2690 GOSUB 2240:U=4
2700 RETURN
2710 '    終了
2720 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
2730 LOCATE 23,10:PRINT SPACE$(35)
2740 LOCATE 23,14:PRINT SPACE$(35)
2750 LINE (180,150)-(460,250),0,BF
2760 COLOR 5:LOCATE 23,10
2770 IF G=1 THEN PRINT "COMPUTER" ELSE PRINT "PLAYER 2"
2780 LOCATE 43,10:PRINT "のこり"+AKCNV$(STR$(30-M(1)))
2790 LOCATE 23,14
2800 IF G=1 THEN PRINT "PLAYER   " ELSE PRINT "PLAYER 1"
2810 LOCATE 43,14:PRINT "のこり"+AKCNV$(STR$(30-M(2)))
2820 COLOR 6:LOCATE 26,12
2830 IF M(1)=M(2) THEN PRINT "ひきわけ":GOTO 2890
2840 IF M(1)>M(2) AND G=1 THEN PRINT "COMPUTER";
2850 IF M(1)<M(2) AND G=1 THEN PRINT "PLAYER   ";
2860 IF M(1)>M(2) AND G=2 THEN PRINT "PLAYER 2";
2870 IF M(1)<M(2) AND G=2 THEN PRINT "PLAYER 1";
2880 PRINT "の勝ち"
2890 FOR I=0 TO 8000:NEXT I
2900 CONSOLE 0,25:CLS 3:GOTO 1090
2910 '    STOP or ERROR
2920 COLOR 7:STOPM:CONSOLE 0,25,2:ON ERROR GOTO 0
```

★影さんは，寝ているときでもサングラスをつけてるんでしょうか？もし，そうでなかったら…げへへ。(茨城県土浦市・闇魔導師14才)……【影：サングラスをかけて寝ると暗い夢しか見れないのではずしているゾ!!】

PC-286/9801シリーズ(エプソン日本語 BASIC V1.0)用

※N88-BASIC(86)でも使用可



あのゲームがついに移植！

SOLITARE

M.S

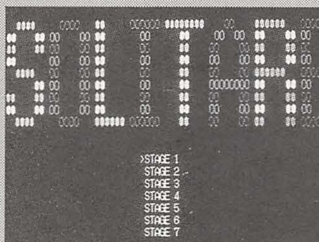
遊びかた

あのソリテアのパソコン版です。まず，盤を選んでください。キーはテンキーで選択，スペース・キーで決定です。すると，画面に盤と白いペグ（ボールみたいなキャラ）と青いカーソルが表示されます。ゲームの目的は，このペグを最終的に一つにしてしまえばいいのです。

ペグの減らしかたは，たとえばペグが2個並んでいる場合，左端のペグはまん中を飛び越して，右端へ行きます。このとき飛び越された中央のペグが消えてしまうのです。

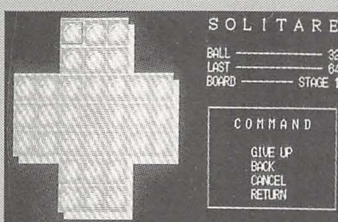
このようにしてどんどん減らしてください。

キー操作は，カーソル・キーで動かしたいペグにカーソルを移動させ，スペース・キーを押し，移動させたい方向のテンキーを押せばOKです。



▲《写真1》タイトル画面。1～7までのステージを選ぼう

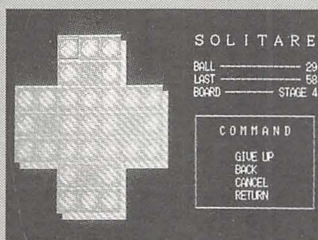
▼《写真2》ステージ1はこんな感じ，LASTは64個ほどある





▲《写真3》しまった！失敗した。コマンド・モードでやり直し

▼《写真4》ステージ4は，1よりむずかしいゾ



コマンドについて

どうしようもなくなったり，まちがったところを消してしまったときはリターン・キーを押してください。コマンド・モードに入ります。このモードでは以下のようなことができます。

○GIVE UP……途中でやめたいときに使う
○BACK…一つ前の状態にもどす
○CANCEL……もう一度最初からやり直す
○RETURN……ゲームを再開する

ゲーム・オーバー

LASTという数(ペグの数×2)は一手動かすと一つ減ります(BACKも同様)。この数字が0になるとゲーム・オーバーです。その他コマンド・モードでGIVE UPしても同様です。

ゲームが終わるとコメントがでます。このときリターン・キーを押せばタイトル画面にもどります。

コンストラクション

最初はコンストラクションを付けるはずでしたが，リストが長くなるのでやめました。データを書いておきますので各自で面を使ってみてください。

0—何もない，1—盤だけある，2—盤とペグがある。

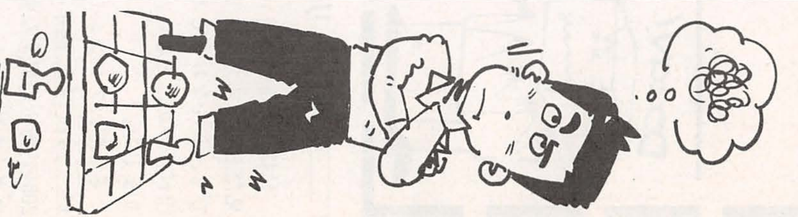
参考

○アスキー出版局 MSXポケットバンク7 「面白パズルブック」

★この前，浅そうなドブがあったので長グツで入っていったら，ズボズボ埋まっていって，せっかくの新しいズボンが…。(北海道上磯郡・どぶに落ちた少年12才)……【影：♪ドブにはまってさーたいへん！どじょうが…。】

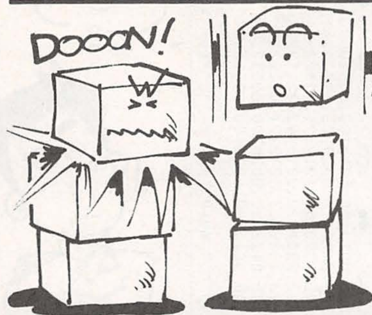
SOLITAREのプログラム・リスト

```
10 '********* SOLITARE *********
20 '       By M.S       1988.12.6
1000 '----- ｼｮｷｾｯﾃｲ 1 -----
1010 CLEAR:SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,0,0:CLS 3
1020 OPTION BASE 0:WINDOW (0,0)-(639,199):VIEW (0,0)-(639,199)
1030 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:DIM CH%(101),BA(49,3)
1040 '----- ｼｮｷｾｯﾃｲ 2 -----
1050 FOR I=0 TO 101:READ A$:CH%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
1060 FOR I=0 TO 8:READ TI$(I):NEXT I
1070 FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 6:READ A$:FOR K=1 TO 7
1080   BB(J,K,I)=VAL(MID$(A$,K,1))
1090 NEXT K,J,I
1100 FOR I=0 TO 7:READ CO$(I):NEXT I
1110 '----- ｼｮｷｾｯﾃｲ 3 -----
1120 CLS 3:FOR I=0 TO 65:FOR J=0 TO 8:LOCATE 7+(J MOD 2)*(65-I),4+J
1130   COLOR 1-((J MOD 2)=0):PRINT MID$(TI$(J),1+((J+1) MOD 2)*(65-I),I)
1140 NEXT J,I:COLOR 7
1150 FOR I=0 TO 6:LOCATE 35,15+I:PRINT "STAGE";I+1:NEXT I:A=0
1160 LOCATE 34,A+15:PRINT ">"
1170 IF INKEY$<>"" THEN 1170
1180 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1180 ELSE B=ASC(A$):C=(B=56)-(B=50)
1190 LOCATE 34,A+15:PRINT " ":A=A+C:A=A-(A<0)+(A>6):IF B<>32 THEN 1160
1200 CLS 3:BO=A:BA=0:HA=0:B=0:C=0
1210 FOR I=0 TO 49:FOR J=0 TO 3:BA(I,J)=0:NEXT J,I
1220 FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 7:MB(BO,J,I)=BB(BO,J,I):NEXT J,I
1230 IF MB(BO,B,C)<>0 THEN X=B:Y=C:GOTO 1250
1240 B=B+1:IF B>7 THEN B=0:C=C+1:IF C>7 THEN 1120 ELSE 1230 ELSE 1230
1250 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 8:A=MB(BO,J,I):IF A=0 THEN 1290
1260   B=J*32+72:C=I*16+24:D=(A=0)
1270   PUT (B+8,C+4),CH%(0),PSET,7,7:PUT (B,C),CH%(0),PSET,7+D*7,4+D*4
1280   IF A=2 THEN PUT (B,C),CH%(34),OR,7,0:BA=BA+1
1290 NEXT J,I:LA=BA*2
1300 LOCATE 47,5:PRINT       "S O L I T A R E":GOSUB 1700
1310 LOCATE 47,9:PRINT USING "BOARD --------- STAGE #";BO+1
1320 LINE (378,91)-(554,148),7,B:LOCATE 52,12:PRINT "C O M M A N D"
1330 A$="GIVE UPBACK   CANCEL RETURN "
1340 FOR I=0 TO 3:LOCATE 55,14+I:PRINT MID$(A$,I*7+1,7):NEXT I
1350 '-------- ﾒｲﾝ ---------
1360 PUT (X*32+72,Y*16+24),CH%(68),XOR,5,0
1370 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1370 ELSE A=ASC(A$)
1380 IF A=13 THEN 1540 ELSE IF A=32 THEN 1420
1390 C=(A=52)-(A=54):D=(A=56)-(A=50)
1400 PX=X+C:PY=Y+D:A=MB(BO,PX,PY):IF A=0 OR (C=0 AND D=0) THEN 1370
1410 PUT (X*32+72,Y*16+24),CH%(68),XOR,5,0:X=PX:Y=PY:GOTO 1360
1420 IF MB(BO,X,Y)<>2 THEN 1370
1430 G=X*32+72:H=Y*16+24:PUT (G,H),CH%(68),XOR,2,0
1440 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1440 ELSE IF INSTR("2468",A$)<>0 THEN 1460
1450 PUT (G,H),CH%(68),XOR,2,0:GOTO 1370
1460 A=VAL(A$):C=(A=4)-(A=6):D=(A=8)-(A=2)
1470 IF MB(BO,X+C,Y+D)<>2 THEN 1450 ELSE IF MB(BO,X+C*2,Y+D*2)<>1 THEN 1450
1480 BA(HA,0)=C:BA(HA,1)=D:MB(BO,X,Y)=1
1490 PUT (G,H),CH%(0),PSET,7,4:PUT (G+C*32,H+D*16),CH%(0),PSET,7,4
1500 X=X+C*2:Y=Y+D*2:A=X*32+72:B=Y*16+24:BA(HA,2)=X:BA(HA,3)=Y
1510 PUT (A,B),CH%(34),OR,7,0:HA=HA+1:BA=BA-1:LA=LA-1
1520 MB(BO,X,Y)=2:MB(BO,X-C,Y-D)=1:GOSUB 1700
1530 IF BA<=1 THEN 1740 ELSE IF LA<=0 THEN 1740 ELSE 1360
1540 PUT (X*32+72,Y*16+24),CH%(68),XOR,5,0:G=0
1550 LINE (386,112+G*8)-(546,119+G*8),7,BF:COLOR@ (46,14+G)-(68,14+G),0
1560 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1560 ELSE B=ASC(A$):IF A$=" " THEN 1590
1570 IF B<>50 AND B<>56 THEN 1560 ELSE H=G:G=(G+(B=56)-(B=50)+4) MOD 4:C=14+H
1580 LINE (386,112+H*8)-(546,119+H*8),0,BF:COLOR@ (46,C)-(68,C),7:GOTO 1550
1590 ON G+1 GOTO 1740,1600,1670,1680
1600 IF HA=0 THEN 1560 ELSE HA=HA-1:C=BA(HA,0):D=BA(HA,1)
1610 X=BA(HA,2):Y=BA(HA,3):E=X*32+72:F=Y*16+24:PUT (E,F),CH%(0),PSET,7,4
1620 PUT (X*32+72,Y*16+24),CH%(0),PSET,7,4:MB(BO,X,Y)=1
1630 FOR I=1 TO 2
1640   PUT (E-C*32*I,F-D*16*I),CH%(34),OR,7,0:MB(BO,X-C*I,Y-D*I)=2
1650 NEXT I
1660 BA=BA+1:LA=LA-1:GOSUB 1700:IF LA<=0 THEN 1740 ELSE 1560
1670 A=BO:GOTO 1200
1680 LINE (386,112+G*8)-(546,119+G*8),0,BF:COLOR@ (46,17)-(68,17),7:GOTO 1360
1690 '------- ﾊﾟﾗﾒｰﾀ -------
1700 LOCATE 47,7:PRINT USING "BALL --------------- ##";BA
1710 LOCATE 47,8:PRINT USING "LAST --------------- ##";LA
1720 RETURN
1730 '-------- ｵｼﾏｲ --------
1740 LINE (152,80)-(280,112),0,BF:A=BA-1:C=2:IF A>3 THEN A=3
1750 LOCATE 20,11:PRINT CO$(A*2):LOCATE 20,12:PRINT CO$(A*2+1):B=0:E=0
1760 IF A=0 THEN IF E=0 THEN E=10:COLOR =(4,C):C=(C-1)MOD 6+2 ELSE E=E-1
1770 D=INP(&HE1):IF (D=127)=B THEN 1760 ELSE IF B=0 THEN B=-1:GOTO 1770
1780 CLS 3:COLOR =(4,4):GOTO 1120
1790 '-------- DATA --------
1800 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000
1810 DATA 0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000
1820 DATA 0080,0000,0080,0000,0080,0000,0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1830 DATA 0F00,00F8,F100,80FF,8703,E0FF,3F06,D0FF,7F0C,E8FF,FF0F,D8FF,FF0F,A8FF
1840 DATA FF07,50FF,FF03,A0FA,FF00,80D5,0A00,00A8,0000,0000,0000,0000,0020,0010
1850 DATA 0000,0000,FF7F,FFFF,0060,0300,0060,0300,0060,0300,0060,0300,0060,0300
1860 DATA 0060,0300,0060,0300,0060,0300,0060,0300,0060,0300,0060,0300,0060,0300
1870 DATA 0060,0300,FF7F,FFFF
1880 DATA "  ●●●●    ○○○○   ●●     ○○○○○○ ●●●●●●●●   ○○   ●●●●●●   ○○○○○○○"
1890 DATA "●●    ●● ○○    ○○ ●●      ○○      ●●    ○○ ○○ ●●     ●● ○○      "
1900 DATA "●●    ●● ○○    ○○ ●●      ○○      ●●   ○○    ○○ ●●     ●● ○○      "
1910 DATA "●●       ○○    ○○ ●●      ○○      ●●   ○○    ○○ ●●     ●● ○○      "
1920 DATA "  ●●●●   ○○    ○○ ●●      ○○      ●●   ○○    ○○ ●●●●●●   ○○○○○○ "
1930 DATA "      ●● ○○    ○○ ●●      ○○      ●●   ○○○○○○○○ ●●     ●● ○○      "
1940 DATA "●●    ●● ○○    ○○ ●●      ○○      ●●   ○○    ○○ ●●     ●● ○○      "
1950 DATA "●●    ●● ○○    ○○ ●●      ○○      ●●   ○○    ○○ ●●     ●● ○○      "
1960 DATA "  ●●●●    ○○○○   ●●●●●● ○○○○○○     ●●   ○○    ○○ ●●     ●● ○○○○○○○"
1970 DATA 0022200,0022200,2222222,0022200,0012100,0012100,0002000
1980 DATA 0022200,0222220,2222222,0021200,0122210,0020200,0222220
1990 DATA 2222222,2222222,2222222,2222222,1222221,1212121,0222220
2000 DATA 2221222,2221222,2221222,2122212,2221222,2020202,2221222
2010 DATA 2222222,2222222,2222222,2222222,1222221,1212121,0222220
2020 DATA 0022200,0222220,2222222,0021200,0122210,0020200,0222220
2030 DATA 0022200,0022200,2222222,0022200,0012100,0022100,0002000
2040 DATA "   ｵﾒﾃﾞﾄｳ !    "," ﾖｸｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｼﾀ ","    ｵｼｲ !      ","ｱﾄﾋﾄｲｷ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ!"
2050 DATA "  ﾏｽﾞﾏｽﾞﾃﾞｽﾈ   "," ﾖｸｶﾝｶﾞｴﾏｼｮｳ "," ﾁｮﾄﾏｽﾞｲﾝﾀﾞﾅｰ  "," ﾓｯﾄ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ "
```



★僕のクラスには「戦略防衛構想の略は？」と先生に聞かれ,「SOSじゃなかったっけ？」と答えたかわいい女の子がいる。(千葉県鴨川市・**トムタイガー16才**)……【**影**：かわいい子ならゆるせる。**つぐ美**：私もそう？】

S1用



ブロックの色を使ったテトリスもどき

テトライスJr.（ジュニア）

慎　繁範

ストーリー

私は，テトリスというゲームを見たとき，スプライトを使わないでも，こんなおもしろいゲームが作れるのか，と思い。作りたくなりました。

そこで，アレンジしてできたのが，これです。'89年2月号のJR-200の「博士の異常な愛情」より先に考えた物ですが，少し参考にはしています。

遊びかた

4種類の色のブロックがあり，上から一つずつ降ってきます。4 6で左右に動かして，並べていきます。1列に並んだところはクリアされて，上のブロックが，落ちてきます。

ただし，並べたときに下や左右に同じ色のブロックがあれば，ミスになります。また，つぎのブロックがでれなくなればミスです。

ブロックがすべてでると面クリアです。面が進むと左右のかべにも色がつきます。

アイテムについて

ときどき数字が画面中央に現れるときがありますが，これがアイテムです。これを取れば何かが起こります。1はエクステンドです。他は自分で確かめよう。

あとがき

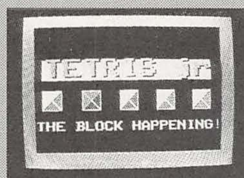
私もやりましたが，3面がとけませんでした。5面がとければあなたは，人間ではありません。テスト・プレイヤーの茂宏様どうもありがとう。ポンセ，よっしん，良くん，善太，名前書いとくぞ。あと宮原おまえはニュータイプじゃない。

●参考

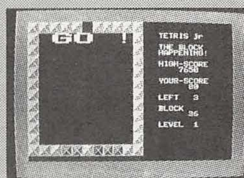
セガ「テトリス」

《第1表》変数表

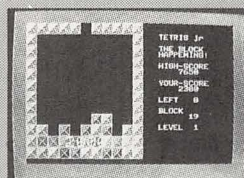
変数	内容
I, J, WAI, Q	汎用
JJ	ブロック数
LV	レベル
LB	レベルのクリアのブロック数
L	速さ
T	ウエイト用
SC	スコア
HI	ハイスコア
YO	ミスできる数
O, R	乱数用
SX	調べるところの座標
CH$( )	キャラクター　0〜4……ブロック　5……空白
GH$	キャラクター
PP( )	キー入力
P	キー入力
PE	パーフェクトかどうかのフラグ
I( )	ブロックの色
TN	アイテムのフラグetc.



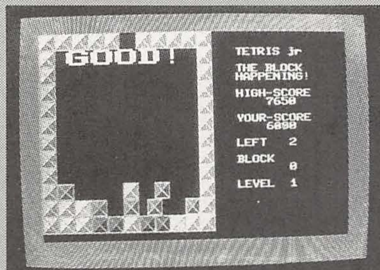
◀《写真1》色つきブロックを使ったテトリスもどきだ



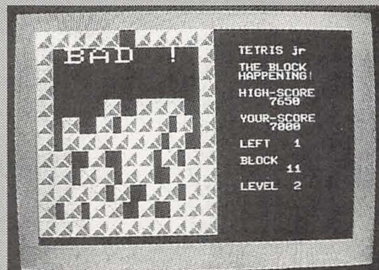
◀《写真2》GO！の合図で上からブロックが落ちてくる



◀《写真3》1列並ぶとその列によって得点が入るぞ



◀《写真4》右のBLOCKのところにある数字が0になるとクリア



◀《写真5》うまくはめていかないとこんなに高く積んでしまう

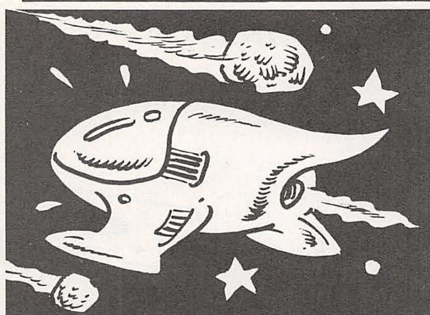
★内藤　寛のゲーム・プログラミング道場みたいな記事を待っていた！プログラム作りは，Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座とこれで決まりですね！(新潟県中頸城郡・大滝剛徳17才)……【編：よろしく。】

```
10 '|||■■■|||■■■|||■■■ TETRIS jr ■■■|||■■■|||■■■|||
20 CLEAR:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:DIM F(1000),PP(255):GOTO 700
30 '|||■■■ ROUND SETTEI ■■■|||
40 CLS:POKE&HFFD0,LV:LB=LV*18+18:L=30-(LV*6):JJ=0:PE=0
50 FOR J=0 TO 22 STEP 2:FOR I=0 TO 20 STEP 2
60 LOCATEI,J:PRINTCH$(0);:NEXT:NEXT:FOR J=2 TO 20 STEP 2:FOR I=2 TO 18
70 LOCATEI,J:PRINTCH$(5);:NEXT:NEXT:LOCATE 10,0:PRINTCH$(5)
80 IF LV>0 THEN FOR I= 2 TO 18 STEP 2:LOCATEI,22:R=RND*4:PRINTCH$(R):NEXT
90 IF LV>1 THEN FOR I=10 TO 20 STEP 2:LOCATE 0,I:R=RND*4:PRINTCH$(R):NEXT
100 IF LV>2 THEN FOR I=10 TO 20 STEP 2:LOCATE20,I:R=RND*4:PRINTCH$(R):NEXT
110 LOCATE25,2:PRINT"TETRIS jr"; :LOCATE25,15:PRINT"BLOCK";
120 LOCATE25,4:PRINT"THE BLOCK" ;:LOCATE25, 5:PRINT"HAPPENING!";
130 LOCATE25,7:PRINT"HIGH-SCORE";:LOCATE25,10:PRINT"YOUR-SCORE";
140 GOSUB 490:SYMBOL(0,16)," GO !",8,2:GOSUB 1000:CLS 1
150 '|||■■■ MAIN ■■■|||
160 JJ=JJ+1:IF JJ>LB THEN GOTO 570 ELSE GOSUB 550:'*** GOTO CLEAR
170 '*** COLOR
180 R=RND*3+1:GH$=CH$(R):O=RND*30+1
190 TN=-O*(O(6):SYMBOL(160,96),CHR$(TN-&H30*(TN()0)),4,2
200 IF SCREEN(10,2)=32 THEN X=10:XX=10:SX=10:Y=0 ELSE GOTO 640:'** GOTO DEAD
210 '*** MAIN
220 FOR T=0 TO L:NEXT T:P=PEEK(&HFFE0):ON PP(P) GOTO 230,240:GOTO 260
230 XX=X-1:SX=XX:GOTO 250
240 XX=X+1:SX=XX+1
250 IF (SCREEN(SX,Y+1)=32)*(SCREEN(SX ,Y+2)=32)=1 THEN        ELSE XX=X
260 IF (SCREEN(X ,Y+2)=32)*(SCREEN(X+1,Y+2)=32)=1 THEN Y=Y+1 ELSE GOTO 360
270 IF XX=10 AND Y=12 THEN GOSUB 290
280 LOCATE X,Y-1:PRINT CH$(5):X=XX:LOCATE X,Y:PRINT GH$:GOTO 220
290 '|||■■■ ITEM ■■■|||
300 CLS 1:ON TN GOTO 310,320,330,340,350:RETURN
310 YO=YO+1:  :GOSUB 1030:GOSUB 540:RETURN
320 SC=SC+10:  :GOSUB  510:          :RETURN
330 L=30:      :GOSUB 1040:          :RETURN
340 L=0:       :GOSUB 1030:          :RETURN
350 JJ=0:PE=20:GOSUB 1040:GOSUB 550:RETURN
360 '|||■■■ HANTEI ■■■|||
370 '|||■■ DEAD HANTEI
380 CLS 1:A=SCREEN(X,Y)
390 IF SCREEN(X+2,Y)=A OR SCREEN(X-2,Y)=A OR SCREEN(X,Y+2)=A THEN GOTO 640
400 '|||■■ LINE HANTEI
410 B=0:FOR I=2 TO 18 STEP 2:B=B-(SCREEN(I,Y)()32):NEXT
420 IF B=9 THEN PE=PE+1 ELSE GOTO 150
430 LINE(32,Y*8)-(20*16-1,Y*8+16),PSET,3,BF,&H5555:SC=SC+Y*10
440 GOSUB 510:COLOR 7:SYMBOL(5*16,Y*8+1),STR$(Y*100)+" ",4,2,1,PSET
450 FOR II=0 TO 50:FOR I=2 TO 7:PALETTE 1,I:NEXT:NEXT:PALETTE
460 COLOR ,,1:PLAY"L64CDEFG","L64O2GFEDC","L64MLO1CCCCC"
470 GET@C(2,2)-(19,Y-1),F:PUT@C(2,4),F:FOR I=2 TO 18 STEP 2
480 LOCATEI,2:PRINTCH$(5);:NEXT:CLS 1:GOTO 150
490 '|||■■■ POINT PRINT ■■■|||  SUB
500 LOCATE25,18:PRINTUSING"LEVEL  #";LV
510 IF SC>HI THEN HI=SC
520 LOCATE27, 8:PRINT USING"#####0"  ;HI
530 LOCATE27,11:PRINT USING"#####0"  ;SC
540 LOCATE25,13:PRINT USING"LEFT   #";YO
550 LOCATE30,16:PRINT USING"###"     ;-(LB-JJ)*((LB-JJ)()-1)
560 RETURN
570 '|||■■■ CLEAR ■■■|||
580 GOSUB 1030:IF PE=LV*2+2 THEN U=5:SYMBOL(0,32)," PERFECT !",4,2 ELSE U=1
590 SYMBOL(0,16)," GOOD!",6,2:FOR I=1 TO 100:SC=SC+U:GOSUB 510:NEXT '** POINTS
600 LV=LV+1:IF LV=6 THEN ELSE GOTO 30
610 '|||■■■ ENDING ■■■|||
620 CLS:RESTORE 970:FOR I=1 TO 7:READ PR$:LOCATE20-INT(LEN(PR$)/2),12
630 PRINT PR$:GOSUB 1000:CLS:NEXT:GOTO 820
640 '|||■■■ DEAD ■■■|||
650 GOSUB 1040:FOR I=2 TO 7:PALETTE I,1:PALETTE I(R),I(R):NEXT
660 COLOR 7:SYMBOL(0,16)," BAD !",6,2,I(R):GOSUB 1000:COLOR ,,1:PALETTE
670 YO=YO-1:IF YO=-1 THEN ELSE GOTO 30
680 '|||■■■ GAME OVER ■■■|||
690 CLS:SYMBOL(20,52),"GAME OVER",8,4:GOSUB 1000:GOTO 820
700 '|||■■■ SHOKI SETTEI ■■■|||
710 CLS:SCREEN 0,,0:WIDTH40:PALETTE:COLOR 7:PLAY"MBL64"
720 FOR I=&H30 TO &H7A:SYMBOL(0,0),CHR$(I):SYMBOL(1,0),CHR$(I),,,,OR
730 IMAGE(0,0),I:NEXT:COLOR ,,1:CLS
740 I(0)=5:I(1)=2:I(2)=4:I(3)=6:I(4)=7:PP(&HB7)=1:PP(&HBE)=2:HI=765
750 '|||■■■ CHARACTOR ■■■|||
760 FOR I=0 TO 4:CLS:LINE(0,0)-(31,15),PSET,I(I),BF,21845
770 LINE(0,0)-(31,15),,3,B:LINE(0,15)-(31,0),,3:PAINT(2,2),I(I),3
780 LINE(0,0)-(31,15),,3:I1=I*4+177:I2=I*4+178:I3=I*4+179:I4=I*4+180
790 IMAGE(0,0),I1:IMAGE(8,0),I2:IMAGE(0,8),I3:IMAGE(8,8),I4
800 CH$(I)=CHR$(I1)+CHR$(I2)+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(I3)+CHR$(I4)
810 NEXT:CH$(5)="  "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"  ":SCREEN 1
820 '|||■■■ TITLE ■■■|||
830 POKE&HFFD0,1:POKE&HFFE0,&H44:POKE&HE57C,215:RESTORE 950
840 CLS:PALETTE:COLOR ,,1:YO=3:LV=1:SC=0
850 FOR I=1 TO 6:READ I$:LOCATE19-INT(LEN(I$)/2),12:PRINTI$
860 IF INKEY$="" THEN GOSUB 1000:CLS:NEXT ELSE CLS:GOTO 870
870 SYMBOL(25,52),"TETRIS jr",8,4,7,PRESET:COLOR 7
880 SYMBOL(20,50),"TETRIS jr",8,4,1,PSET
890 SYMBOL(28,50),"TETRIS jr",8,4,1,PSET  :COLOR ,,1
900 SYMBOL(25,100),"ｱｲ  ｵｶ  ｹｺ  ｽｾ  ﾁﾂ" ,4,2
910 SYMBOL(25,116),"ｳｴ  ｷｸ  ｻｼ  ｿﾀ  ﾃﾄ" ,4,2
920 SYMBOL(0,150),"THE BLOCK HAPPENING!",4,2
930 IF INKEY$="" THEN GOTO 930 ELSE POKE&HFFE0,4:GOTO 30
940 '|||■■■ DATA ■■■|||
950 DATA SHIN PRESENTS,1987 Academy Soft-Elorg,Arranged through
960 DATA and Programed by,Shigenori Shin,1989 (HEISEI 1)
970 DATA CONGRATULATIONS!,You are best Tetrist.,Wonderful!,Exellent!!
980 DATA How do you feel this Game?,Please answer at Over Flow
990 DATA in Basic Magazine'|||■■■ CHANGE FREE (ｼﾞﾕｳﾆ ｶｴﾃ ﾀﾉｼﾓｳ!)
1000 '|||■■■ WAITT ■■■|||
1010 FOR WAI=0 TO 5000:NEXT:RETURN
1020 '|||■■■ SOUND ■■■|||
1030 FOR I= 1 TO 96 :PLAY"N"+STR$(I):NEXT:RETURN
1040 FOR I=96 TO 1 STEP -1:PLAY"N"+STR$(I):NEXT:RETURN
```

S 1

★今，ゲームを作っています。タイトルは「影さんをDEMPAビルから追いだそう！」ゲームです。主役はもちろん，つぐ美さんです。今度投稿しますね。(広島県福山市・はまさん18才)……【影：アッポー。】

SC-3000(LEVEL II)用



いん石をよけろ！横スクロール・ゲーム

MOON(ムーン)アタック

神谷　成導

⦿内容

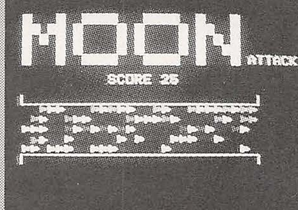
右から飛んでくるいん石をよけてとにかく進んでいってください。

Aキーで上，Zキーで下へ移動できます。

⦿プログラム

まず**リスト1**を入力，実行してから，**リスト2**を入力して実行すればできます。

いん石のキャラクターがおかしいので，できる人は，キャラクターを変えてみてください。



▲《写真1》右から飛んでくるいん石をよけて進め進め

⦿改造点

リスト2の40行のTO 1の1を0にすると，1行に，いん石のでる数が一つずつになります。

スクロールは，CHR$（8）つまり，DELをプリントして，一つずつ消しているので何を表示してもスクロールしてくれることを利用してみてください。

参考

●ベーマガ　1985年7月号「クリルミン」

●ベーマガ　1984年9月号「LOAD LEGEND」

《リスト1》MOONアタックのタイトル・プログラム・リスト

```
10 PATTERNC#37,"0000E070FC70E000"
20 PATTERNC#38,"00C0F8FCF8C00000"
25 CLS:COLOR15,1
30 FORI=1TO5:READA$
40 CURSOR4,I:PRINTA$:NEXT
50 CONSOLE6,17
70 DATA "                    "
80 DATA "                    "
90 DATA "                    "
100 DATA"                    "
110 DATA"                    ATTACK"
```

《リスト2》MOONアタックのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:Y=12
20 CURSOR3,9:PRINT"└──────────────────┘"
30 CURSOR3,15:PRINT"┌──────────────────┐"
40 FOR I=0 TO 1
50 T=INT(RND(1)*5)+1
60 CURSOR30,T+9:PRINT"&":NEXT
70 FORI=10TO14
80 CURSOR 5,I:PRINTCHR$(8)
90 NEXT I
100 A$=INKEY$:H=Y
110 Y=Y-(A$="A")*(Y>10)+(A$="Z")*(Y<14)
120 IFVPEEK(15362+Y*40+6)=38THENBEEP:CURSOR14,17:PRINT"GAME OVER":END
130 CURSOR6,Y:PRINT"%"
140 CURSOR5,H:PRINT" ":BEEP1:BEEP0
145 S=S+1:CURSOR 14,7:PRINT"SCORE";S
150 GOTO 40
```



Dr.D：なるほど，少ないメモリの中でがんばってるという姿がうかがえるな。

編：そうですね。ゲーム内容はよくあるパターンですけど，ちゃんとゲームになってますもんね。

Dr.D：最近SC-3000の投稿がレベルII，IIIともだいぶ減っているようじゃが，こうして，がんばっている人もいるんだぞ。古い機種がまたベーマガから消えていくのもさみしいからな。みんなたのんだぞ。

★受験生です。入試だというのに，パソコンでゲームを作っていていいのだろうか。でも，将来はプログラマーになるんだ。受験なんて関係ないさ。(岩手県水沢市・吉田　誠15才)…【編：何になるにも勉強しなきゃ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



6画面にわたって展開されるアクション

スーパー SUPER マイタ MAITA

平光　利浩

★はじめに

X1プログラム大全集を持っていらっしゃる方，174ページを見てください。2年と半年たった今，“SUPER”となってふたたびベーマガにいどんだのでした。

★遊びかた

ちゃっくんぽっぷでおなじみ(?)のまいた君を動かして，ハートを取っていくゲームです。4で左，6で右に動きます。

- **岩** ～押すことができます。うまく利用してください。
- **黄色いレンガ**～スペース・キーを押すことによりジャンプできます。

《第1表》変数表

LE	………残り
RO	………ラウンド(ルーム)
HE	………ハートの残り
C$(X)	……キャラクター
HO	………自分の方向
J	…………ジャンプ
X,Y	………自分の座標

《第2表》マシン語

EFFE	…割り込み許可
F000	……ブロック，岩
F100	…画面→メモリ
F12E	…メモリ→画面
F15C	…トランスファー(初期化)



Dr.D：なかなかの作品じゃな。

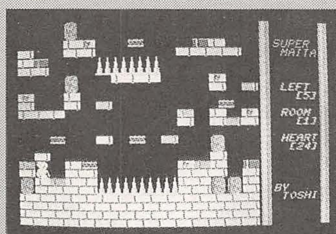
編：6画面にわたって展開される難解パズル・アクション・ゲームといったところですね。

Dr.D：プレイ・テクニックもかなり要求されるから，心してかかれよ。

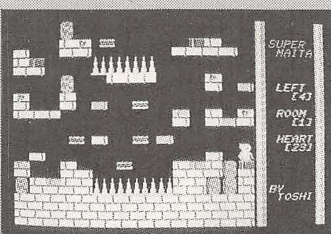
編：ところで，X1は，フルカラー・ユーザー定義文字という機能により，キャラクターのパターン表示を文字と同じように表示できるんですよね。

Dr.D：そのおかげでキレイなキャラクターを使ったゲームが手軽にできるわけだな。



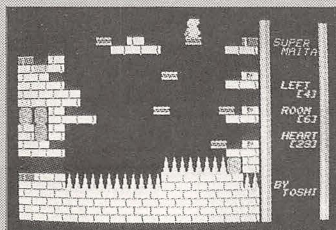


▲《写真1》まいた君は6画面を行ったりきたり，ハートを取っていく

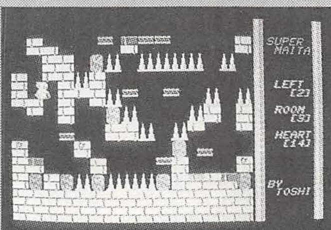


▲《写真2》赤いレンガの上は，スペース・キーで他の面にワープできる

▼《写真3》下にはトゲがまちかまえている。落っこちないように



▼《写真4》とてもいりくんだ面だこと。かなりむずかしいぞ



SUPER MAITAのプログラム・リスト

```
100 CLEAR&HEA00:GOSUB 870:GOSUB 740
110 LOCATE X,Y:PRINTC$(HO);:CALL&HEFFE:PLAY 130:PLAY"O5V14:O4V12:O3V13"
120 PLAY"#C1#DF3F1#F#GAB5:#G0R#GR#G3R#G0R#GR#G3:-#C0R-#CR-#C3R-#C0R-#CR-#C2"
130 '    |||||||■■■■■■■■■■■■■■■■■[-----MAIN----]■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■||||||
140 IF J>0 THEN 190
150 H$=SCRN$(X,Y+2,2):IF INSTR(H$,"ナ")<>0 GOTO 180
160 IF H$<>"  " GOTO 220 ELSE LOCATE X,Y:PRINTC$(0);:Y=Y+1
170 LOCATEX,Y:PRINTC$(HO);:GOTO 220
180 IF H$="ナナ" OR H$=" ナ" OR H$="ナ " THEN 510 ELSE 220
190 YY=Y:Y=Y+J(J):J=J+1:IF J>4 THEN J=0
200 H$=SCRN$(X,Y,2):IF H$<>"  " THEN Y=YY:GOTO 220 ELSE LOCATE X,YY:PRINTC$(0);
210 LOCATE X,Y:PRINTC$(HO);
220 XX=X:IF STRIG(0) THEN 300 ELSE S=STICK(0):IF S<>4 AND S<>6 THEN380 ELSEHO=S
230 IF X+H(HO)<0 THEN 260 ELSE Q$=SCRN$(X+H(HO),Y,1)
240 W$=SCRN$(X+H(HO),Y+1,1):IF Q$+W$="  " THEN X=X+SGN(H(HO)):GOTO 260
250 IF Q$="ケ" OR Q$="コ" THEN 270 ELSE 260
260 LOCATE XX,Y:PRINTC$(0);:LOCATEX,Y:PRINTC$(HO);:GOTO 390
270 H=X+H(HO)+SGN(H(HO))*2:Q$=SCRN$(H,Y,1):W$=SCRN$(H,Y+1,1)
280 IF Q$+W$<>"  " THEN 260 ELSE IF HO=6 THEN H=H-1
290 LOCATE H,Y:PRINTC$(1);:X=X+SGN(H(HO)):GOTO 260
```

★最近の天気予報は，ずるい。だって「晴れときどきくもりで，ところにより一時雨か雪が降るでしょう」なんていったら，どれか当たるに決まってるよ。(三重県鈴鹿郡・もあいまん谷口15才)……【影：あれまあ。】

●**赤いレンガ**～スペース・キーを押すと他の面にワープします。

●**ハートのレンガ**～スペース・キーを押すとハートを取ることができます。

ワープを使って，6画面中のハートをすべて取るとHAPPY END(ハッピーエンド)です。なお，⑧のキーを押すか，トゲの上にのると死んでしまい，5回死ぬとゲーム・オーバーです。

★さいごに

グラフィックRAMへのロード，セーブ+マシン語により，高速画面保存切り換えを行ないました。あと，ブロックの移動と岩の落下にマシン語を使いました。毎日少しずつ時間をかけて作ったので，かなりまともなものができたと自分では思います。

ゲーム・スピードを変えたいのなら，390行のFOR～NEXTの値を変えてください。

ちーとばかしプログラムは長目ですけれども，どーか遊んでみてください。ではまた次回に会いましょう。

```
300 IF H$="ﾁﾂ" THEN330 ELSE IF H$="ﾃﾄ" THEN350 ELSE IF H$="ｿﾀ"ORH$="ﾀｿ"THEN 320
310 GOTO 380
320 IF J=0 THEN J=1:GOTO 380 ELSE 380
330 LOCATE X,Y+2:PRINT"ｽｾ";:HE=HE-1:GOSUB 670
340 PLAY200:PLAY"V14O5G0EGEGE":IF HE=0 THEN 410 ELSE 390
350 WA=0:REPEAT:WA=WA+1:UNTIL Y=W(RO,WA)-1:R=RO:GOSUB 700:GOSUB 600
360 RO=WS(R,WA):GOSUB 620:X=WX(R,WA)-1:Y=WY(R,WA)-1:GOSUB 670:GOSUB 700
370 CALL&HEFFE:LOCATEX,Y:PRINTC$(HO):GOTO 390
380 IF S=8 THEN 510 ELSE FOR I=1TO90:NEXT
390 FOR I=1TO120:NEXT:CALL&HF000:GOTO 140
400 '   ||||||███████████████[----CLEAR----]███████████████||||||
410 PAUSE20:PLAY 450:GOSUB 670:PAUSE20:GOSUB 700
420 PLAY"V15O5C5EG#A+C+D9+D5:V15O5R1C5EG#A+C+D9+D4:V15O5R3C5EG#A+C+D9+D3"
430 PAUSE30:GOSUB 690:LOCATE 7,3:COLOR4:CREV1:PRINT"CONGRATULATION!"
440 COLOR6:CREV:LOCATE2,8:PRINT"THANK YOU FOR YOUR PLAYING"
450 PLAY 80:SOUND7,&B111011:SOUND12,70:SOUND13,0
460 PLAY"V16O5-G3E7R3-GEDE7R3-GEDE7R3DEDD5#C7R3-A3F7R3-AFEF7R3-AFEF7"
470 PLAY"R3GDDF5E7R3#FG7R3#FGAG7R3AEGF7R3FFEG5F7R3FE7R5F3ED7-B3C5D3D9C8"
480 LOCATE11,11:PRINT"SO LONG!":COLOR7:LOCATE8,15:PRINT"HIT SPACE KEY"
490 REPEAT:UNTIL STRIG(0):GOSUB 810
500 '   ||||||███████████████[-----DIE-----]███████████████||||||
510 TEMPO1500:FOR I=1TO20:LOCATEX,Y:PRINTC$(4):PLAY"O5C0BFR2":LOCATEX,Y
520 PRINTC$(6):PLAY"O4C0BFR2":NEXT:LOCATEX,Y:PRINTC$(0):PAUSE10
530 LE=LE-1:GOSUB 670:IF LE=0 THEN 550 ELSE GOSUB 600:RO=1:X=2:Y=16:HO=6
540 GOSUB 620:GOSUB 700:LOCATE X,Y:PRINTC$(HO):CALL&HEFFE:GOTO 390
550 LOCATE10,6:PRINT"GAME  OVER":GOSUB 640:LOCATE8,15
560 PLAY130:PLAY"O5V14#F9#F:O4V12#F3#GA+#CE#F#GBDE#FA-B#CD#F:O3V13#F7ED-B"
570 PLAY"#C3R5#G3R5+#C3R+#F5:V13#G3R5+#C3R5+#G3R+A5:#C3RR#CRR#CR#F5"
580 PRINT"HIT SPACE KEY":CALL &HEFFE:REPEAT:UNTIL STRIG(0):GOSUB 810
590 '   ||||||███████████████[-SAVE M TO G-]███████████████||||||
600 CALL&HF100:SAVEM"MEM:"+STR$(RO),&HF200,&HF8FF:RETURN
610 '   ||||||███████████████[-LOAD G TO M-]███████████████||||||
620 LOADM"MEM:"+STR$(RO),&HF200:CALL&HF12E:RETURN
630 '   ||||||███████████████[--ｶﾞﾒﾝ ｼｮｷｶ--]███████████████||||||
640 FOR I=1 TO 6:LOADM"MEM:"+STR$(I),&HF200:CALL&HF15C
650 SAVEM"MEM:"+STR$(I),&HF200,&HF8FF:NEXT:RETURN
660 '   ||||||███████████████[---SUB L.----]███████████████||||||
670 LOCATE35,8:PRINTUSING"[#]";LE:LOCATE35,11:PRINTUSING"[#]";RO
680 LOCATE34,14:PRINTUSING"[##]";HE:RETURN
690 LINE(0,0)-(29,19)," ",BF:RETURN
700 FOR I=1TO15:BEEP1:LOCATEX,Y:PRINTC$(HO):BEEP0:FOR J=1TO4
710 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):NEXT:NEXT:RETURN
720 FOR J=1TO80:NEXT:RETURN
730 '   ||||||███████████████[-----ｼｮｷ-----]███████████████||||||
740 CLS:CGEN1:LINE(30,0)-(30,23),"ﾋ":LINE(38,0)-(38,23),"ﾋ"
750 LINE(31,0)-(31,23),"ﾌ":LINE(39,0)-(39,23),"ﾌ"
760 FOR I=0TO28 STEP2:LOCATEI,20:PRINTC$(5):LOCATEI,22
770 PRINTC$(5):NEXT:COLOR6:LOCATE32,2:PRINT"SUPER";:LOCATE33,3:PRINT"MAITA";
780 COLOR7:LOCATE33,7:PRINT"LEFT";:LOCATE33,10:PRINT"ROOM";:LOCATE33,13
790 PRINT"HEART":COLOR5:LOCATE32,19:PRINT"BY"+CHR$(31,29)+"TOSHI";:COLOR7
800 '   ||||||███████████████[----DEMO-----]███████████████||||||
810 LE=5:RO=1:HE=24:GOSUB 690:GOSUB 670:GOSUB 640:GOSUB 620
820 CALL&HEFFE:LOCATE8,15:PRINT"HIT SPACE KEY";:IF STRIG(0) THEN 840
830 CALL&HF000:GOTO 820
840 HO=6:X=2:Y=16:J=0:H(4)=-1:H(6)=2:J(1)=-1:J(2)=-1:J(3)=-1:J(4)=0
850 GOSUB 690:GOSUB 620:RETURN 110
860 '   ||||||███████████████[-PCG SETTING-]███████████████||||||
870 INIT:WIDTH 40:CLS4:DEFINTA-Z:CLICK OFF:DIM D(8),C$(15),H(6)
880 PALET 1,0:OPTIONSCREEN2:INIT"MEM:":CLS4:LOCATE 10,10:PRINT"PCG ｦﾃｲｷﾞ ﾁｭｳ｡"
890 RESTORE 940:FOR I=1TO8:READ D(I):NEXT
900 FOR I=32 TO 96:LOCATE12,12:PRINTUSING"ｱﾄ ## ﾃﾞｵﾜﾘﾏｽ｡";96-I:C$=""
910 FOR J=1TO8:C=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):C$=C$+CHR$(C/(D(J)/2)):NEXT
920 DEFCHR$(I)=C$+C$+C$:NEXT:FOR I=1 TO7:PALETI,0:NEXT
930 RESTORE 950:FOR I=177 TO 206:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
940  DATA 4,4,2,2,2,1,1,1
950  DATA 7F3F7F773F1F0F1F 1C0B17170B070307 3F1F3F3F1F0F070F
960  DATA E0F0F8F89868F0E0 E0F0F8F8F8F8F0E0 E0F0F8F88820F0E0
970  DATA 3F3F7FFFEF7F3B1F 0B0F172F2717090B 1F1F3F7F7F3F1F0F
980  DATA F8FCB4F2EAF5F2C0 F87C9CEEE6F3F1C0 F8FCF0E0E0F0F8FC
990  DATA 070F1F1F19160F07 070F1F1F1F1F0F07 070F1F1F11040F07
1000 DATA FEFCFEEEFCF8F0F8 38D0E8E8D0E0C0E0 FCF8FCFCF8F0E0F0
1010 DATA 1F3F2D4F57AF4F03 1F3E397767CF8F03 1F3F0F07070F1F3F
1020 DATA FCFCFEFFF7FEDCF8 D0F0E8F4E4E890D0 F8F8FCFEFEFCF8F0
1030 DATA 1020404040404040 010F0408181F0704 0F1F3F3F3F3F3F3F
1040 DATA 0000000000000000 C0187830C0D090F8 F0F8FCFCFCFCFCFC
1050 DATA 4040404040402010 00001913190E0700 3F3F3F3F3F3F1F0F
1060 DATA 0000000000000000 78308080E03060C0 FCFCFCFCFCFCF8F0
1070 DATA FFFFFFFFFFFFFF0C 00F3F3F3F3F3F300 F3F3F3F3F3F3F300
```

```
1080 DATA FFFFFFFFFFFFFF00 00FFFFFFFFFFFF00 FFFFFFFFFFFFFF00
1090 DATA 0C0C0C0C0C0C0C0C 00F3F3F3F3F3F300 F3F3F3F3F3F3F300
1100 DATA 0000000000000000 00FFFFFFFFFFFF00 FFFFFFFFFFFFFF00
1110 DATA FFFCF8F9FCFEFF0C 00F3F7F7F3F3F300 F3F0F0F2F1F2F300
1120 DATA FFFF1F1FBF7FFF00 00FFFFFFFFFFFF00 FF9F0F0F1F3F7F00
1130 DATA 0C0C0C0C0C0C0C0C F3F3F3F3F3F3F300 F300000000000000
1140 DATA 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFF00 FF00000000000000
1150 DATA 08080808181C181C 0808080818141814 080808081C1C1C1C
1160 DATA 181C3A3C3A3CFFFF 18143A343A340000 1C1C3E3E3E3EFFFF
1170 DATA 225D002A00775D00 0000000000000000 7F7F442A117F7F00
1180 DATA 22DD00AA0077DD00 0000000000000000 FFFF44AA11FFFF00
1190 DATA 225D002A00775D00 0000000000000000 7F7F442A117F7F00
1200 DATA 22DD00AA0077DD00 0000000000000000 FFFF44AA11FFFF00
1210 DATA 1F1F1F1F1F1F1F1F 0505050505050505 0F0F0F0F0F0F0F0F
1220 DATA A8A8A8A8A8A8A8A8 0000000000000000 F0F0F0F0F0F0F0F0
1230 DATA 1F1F1F1F1F1FFFFF 050505050551F1F 0F0F0F0F0F057F7F
1240 DATA A8A8A8A8A8F8F7F7 000000000000E0E0 F0F0F0F0F0A0FEFE
1250 '   ||||||███████████████[--MACHINE L.-]███████████████||||||
1260 CLS:LOCATE10,10:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳﾅﾉﾀﾞ"
1270 RESTORE 1330:FOR I=&HF000 TO &HF0CF STEP16:GOSUB 1290:NEXT
1280 RESTORE 1460:FOR I=&HF100 TO &HF16F STEP16:GOSUB 1290:NEXT:GOTO 1320
1290 B=0:FOR J=0 TO15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKEI+J,A:B=B+A:NEXT
1300 B$=RIGHT$("0"+HEX$(B),2):READ A$:IF A$<>B$ THEN ER=1:E=DTL-10
1310 RETURN
1320 POKE&HEFFE,&HFB,&HC9:IF ER=1 THEN PRINT"DATA ERROR in";E:BEEP:END
1330 DATA 21,00,EA,01,15,33,ED,78,FE,B9,28,15,FE,C7,28,11, AB
1340 DATA FE,C9,28,0D,0B,79,FE,FF,20,EC,78,FE,2F,20,E7,18, 4D
1350 DATA 08,77,23,71,23,70,23,18,EB,36,00,21,00,EA,7E,23, AE
1360 DATA B7,C8,5E,23,56,23,FE,C7,28,06,FE,C9,28,1A,18,46, D3
1370 DATA D5,C1,F5,0B,ED,78,FE,20,20,29,F1,ED,79,3C,03,ED, E5
1380 DATA 79,3E,20,03,ED,79,18,D6,D5,C1,F5,03,03,ED,78,FE, 22
1390 DATA 20,20,10,0B,0B,3E,20,ED,79,F1,03,ED,79,3C,03,ED, B0
1400 DATA 79,18,BB,F1,D5,C1,3C,3C,FE,CB,20,02,3E,C7,ED,79, A1
1410 DATA 3C,03,ED,79,18,A8,E5,D5,E1,D5,11,50,00,19,D1,E5, 05
1420 DATA C1,ED,78,5F,03,ED,78,83,FE,40,20,2B,3E,BC,ED,79, 59
1430 DATA 3D,0B,ED,79,B7,D5,11,28,00,ED,52,D1,E5,C1,3D,3D, A3
1440 DATA ED,79,3C,03,ED,79,3E,20,B7,D5,11,28,00,ED,52,D1, 3E
1450 DATA E5,C1,ED,79,03,ED,79,E1,C3,2E,F0,00,00,00,00,00, 37
1460 DATA 01,00,30,21,00,F2,1E,00,ED,78,77,23,03,1C,79,FE, F7
1470 DATA 16,20,04,78,FE,33,C8,7B,FE,1E,28,02,18,EA,1E,00, 8C
1480 DATA E5,C5,E1,D5,11,0A,00,19,D1,E5,C1,E1,18,DA,01,00, DF
1490 DATA 30,21,00,F2,1E,00,7E,ED,79,23,03,1C,79,FE,16,20, 34
1500 DATA 04,78,FE,33,C8,7B,FE,1E,28,02,18,EA,1E,00,E5,C5, 00
1510 DATA E1,D5,11,0A,00,19,D1,E5,C1,E1,18,DA,21,00,F6,11, 5C
1520 DATA 00,F2,01,58,02,ED,B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00, B3
1530 '   ||||||███████████████[-SCREEN SET.-]███████████████||||||
1540 RESTORE 1560:C$=CHR$(31,29,29):FOR I=0 TO 14:READ A$
1550 C$(I)=LEFT$(A$,2)+C$+RIGHT$(A$,2):NEXT
1560 DATA "    ","ｹｺｻｼ","ｽｾ  ","  ｾｽ","ｵｶｷｸ","ｽｾｾｽ","ｱｲｳｴ","ｿﾀｾｽ"
1570 DATA "ﾉﾊ  ","  ﾇﾈ","ﾁﾂｾｽ","  ﾀｿ","ﾃﾄｾｽ","ﾅﾅﾆﾆ","ﾋﾌﾋﾌ"
1580 CLS:SCREEN1,1:CLS:LOCATE10,10:PRINT"ｶﾞﾒﾝｦﾃｲｷﾞ ﾁｭｳﾃﾞｱｰﾙ!":SCREEN 1,0
1590 RESTORE 1650:FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 9:READ A$:FOR K=0 TO 14
1600 A=VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1)):LOCATE K*2,J*2:PRINTC$(A);:NEXT:NEXT
1610 FOR L=1 TO 3:READ W(I,L),WS(I,L),WX(I,L),WY(I,L):NEXT
1620 CALL &HF100:FOR J=&HF200 TO &HF458 STEP 100
1630 A$=MEM$(J,100):MEM$(J+&H400,100)=A$:NEXT:SAVEM"MEM:"+STR$(I),&HF200,&HF8FF
1640 NEXT:CLS:SCREEN0,0:CLS:RETURN
1650 DATA 000100000000000,3005A000083C530,5C010DDDD000000,000000222000A0B
1660 DATA A0050B009000000,222000000705BA,009003900B00100,030000000000300
1670 DATA 7005308000A750C,15755DDDDD55115,1,6,0,17, 3,5,21,17, 15,6,29,1
1680 DATA 000000000001000,098C08008005000,00B5DDDD0DD50BA,000522210000000
1690 DATA 70000005D80020A,00B090002DD0051,000000000010A52,70B009300050100
1700 DATA 000000000C15A00,D7ADDDD7D01000C,1,6,0,1, 15,3,15,1, 17,4,17,17
1710 DATA 000000000000000,0530080C080080A,005501D0DDDD0D0,A025D5000000000
1720 DATA 530525D08008D0D,0205001D000D505,00900055D0D2002,A000A0000010900
1730 DATA 5C000700085000A,5151D1DDD1575C1,1,2,19,15, 15,4,1,1, 17,5,29,11
1740 DATA 000000000000000,C08000800080000,5DDDDDDDDDDDDB0,000000000000000
1750 DATA C08000DB0008007,1DDDDD5DDDDDDD5,255255552222255,100022200000002
1760 DATA 000009000000000,3A7ADDDDC75DD7A,1,3,3,15, 7,5,11,1, 17,2,29,17
1770 DATA 000100000000100,08050C000100100,0002B80B55085B0,0000000005D0000
1780 DATA A000551B0528007,552250100000000,000000527505000C,A008B0500255505
1790 DATA 000000000000000,DDDD70A7D7C08D7,1,4,1,7, 11,3,27,17, 17,1,3,3
1800 DATA 000000000000000,00000835300083C,CB5000000000000,553000800000003A
1810 DATA 555500000000000,11533000800803A,515000000000000,553000000080003A
1820 DATA 000000000DDDD15,C55DDDDDD55555D,1,1,29,15, 3,2,7,1, 17,1,23,1
1830 '   ||||||███████████████[-GOOD  LUCK!-]███████████████||||||
```


★88年12月号表紙のつぐ美さんがかわいいって，放送委員の仲間が言ってましたが，そのことについて影さんはどう思いますか？(山梨県韮崎市・守屋 晋15才)……【影：どうせ，ワタシはかわいくないですよ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



犯人追跡!3Dシューティング・ゲーム

GALAXY CHASE

ギャラクシーチェイス

ズオ

STORY

AD2989年,犯罪大国日本では毎日数多くの殺人事件が起きていた。今日もたてつづけに五つの殺人事件が起こった。

国際警察の新米刑事であるズガーク・ズオは,銀行強盗ヤツ=メメをはじめとする5人の犯人をつかまえるために,愛機「ギャラクシーX」に乗りこんだ。

HOW TO PLAY?

ジョイスティックの左右で自機を左右に移動します。トリガBでステージ内で3回だけターボができます。壁をよけ,背後からの敵の攻撃をよけ,トンネルをくぐりながら,犯人を追跡してください。

犯人を見つけたら今度は犯人にダメージを与えて逮捕してください。ダメージの与えかたは,まず直進して犯人に近づいてLOCK ON(犯人が反転表示),そうしたらトリガAでミサイル発射です。

こうしてダメージをいっぱいにするとクリアです。全5面でエンディングもあります。

HOW TO WIN?

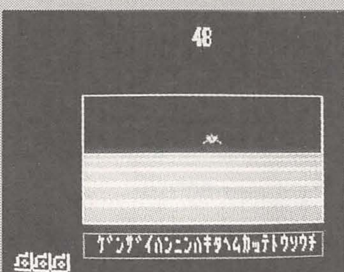
●まず注意することは時間内に行動しなければならないということです。犯人を発見するとタイムが

■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

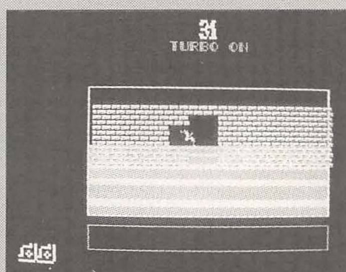
POKE &H01A2, &HB7↵とダイレクトで打ち込んだあと,ESCキーを1回押すごとに,矢印ならその方向のカーソル・キーを,Ê,Ĥは,CTRL+E,CTRL+Hを押すと,でます。



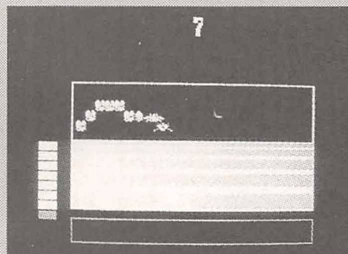
▲《写真1》タイトル画面。トリガボタンでゲーム・スタート



▲《写真2》「現在犯人は北へ向かって逃走中」とのメッセージが



▲《写真3》壁をよけ,背後の敵をよけ,トンネルをぬけ,犯人追跡中



▲《写真4》犯人を見つけた。よしミサイル発射!ダメージを与えろ



◀《写真5》みごと,犯人を逮捕。面クリアというわけだね

★非常事態発生!とうとう影さんがパソコン・レクチャーから降ろされた。ということは,もう二度と私たちの前に姿を現さないのか。(北海道釧路市・中村 学16才)……【影:ひとまわり大きくなってまた現れるぜ。】

いっぱいになるので，ターボをむだに使わないようにしましょう。
●あとは，ミサイル攻撃は連続的にしないと，間にあいませんので，つねに犯人にくっついてるようにしましょう。
●トンネルを逃がすとそうとうな遠まわりになります。

ENDING

「スーパーバーナー」に続く３Ｄシューティングの第２弾です。シューティングとはいえないかもしれませんが，まあいいや。

音楽が変だと思うでしょうが，これでいいのです。トランペットのようなギターのような効果をだしています。犯人追跡中のサイレンの音は注目です。

★　★

GALAXY CHASEのプログラム・リスト

```
10 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___  GALAXY CHASE    Programmed by  ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
20 CLEAR:INIT:WIDTH40:CLS4:CLICKOFF:DEFINT A-S,U-Z
30 SOUND7,24:SOUND6,0:SOUND13,10:SOUND11,10:SOUND12,0:PLAY"::O8B
40 DIM C$(10),K(100)
50 GOSUB 80:GOTO 170
60 :
70  '┌─────────────┤ SYSTEM V1.2 ├─────────────── '88 11/26 ──┐
80 IF MID$(CGPAT$(107),26,1)="_"THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"
90 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
100 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
110 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
120 RESTORE1480:FOR A=97 TO 137:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
130 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4:RETURN
140 PLAY7500:BG=(BG+1)MOD LEN(B1$):A$=MID$(B1$,BG+1,1):IFA$="-"THEN RETURN
150 B$=MID$(B2$,BG+1,1):PLAY "O"+RIGHT$(STR$(5+(A$<"a")),1)+A$+"0:O"+RIGHT$(STR$
(5+(B$<"a")),1)+B$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*16:SOUND9,-(B$<>"R")*16:RETURN
160 '└──────────────────────────────────────────────────────────────────┘
170 :
180 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ MANY DATA READ ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
190 RESTORE1380:FORA=1TO5:READP1(A),P2(A),T$(A),T1(A),T2(A),R$(A):NEXT
200 CGEN1:RESTORE1440:FORA=0TO3:READ A$,B$:C$(A)=A$+"←←↓"+B$:NEXT
210 M$(1)="ggggggggeeeeeeeeRggRggRa------R
220 B$(1)="CcCcCcCcCcCcCcCcReeReeReRRRRRRR
230 M$(2)="ccRgRgg--R":B$(2)="EEECCCCC-R":R=1
240 M$(3)="eeffggfeRcccccccceeffggfeRcccccccggaabbabagagfgfeccdeffedcRRReReRcRRRR
RRRRccccccc
250 B$(3)="CCEGCCEGCCEGCCEGCCEGCCEGCCEGCCEGDDFADDFADDFADDFACCEGCCEGCCEGCCEGCCEGC
CEGCCEGCCEG
260 M$(4)="aaagfgaaagfgcRcdReRRRRRRaaagfgaaagfgcRcdReRRfeRdcRcdcdeRefefgRgagaaRa
babcccddefffgggaRaaRaaRaaRaaRaaRaagfgfe"
270 B$(4)="DRDDRDDRDDRDCRCCRCCRCCRCDRDDRDDRDDRDCRCCRCCRCDREFRFFRFFRFFRFFRFFRFFRF
FRFEREEREEREEREFRFFRFFRFFRFFRFFRFFRFFRF"
280 :
290 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ TITLE ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
300 CSIZE3:CLS4:COLOR3:LOCATE2,0:PRINT#0"GALAXY":B1$=M$(3):B2$=B$(3):BG=-1
310 COLOR1:PRINT#0" ■  ■ ■  ■   ▬ ▬▬":COLOR5:PRINT#0"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■   ■"
320 COLOR7:PRINT#0"■   ▬▬ ▬▬ ▬  ▬▬":COLOR5:PRINT#0"■ ■ ■ ■ ■ ■   ■ ■"
330 COLOR1:PRINT#0" ■  ■ ■ ■ ■ ■ ▬  ▬▬":COLOR2:LOCATE10,20:PRINT#0"PUSH SPACE"
340 GOSUB140:PAUSE1:IF STRIG(1)=0THEN340 ELSEPLAY200:PLAY"V16O6R4G7":CSIZE1
350 :
360 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ GAMEN ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
370 CLS4:LINE(60,50)-(260,150),PSET,7,B:LINE(60,158)-(260,178),PSET,4,B
380 C=0:Y=95:WINDOW(61,90)-(259,149):FORA=1TO17:C=(C+1)MOD3
390 Y=Y+A*.4:LINE(61,Y)-(259,Y+A*.4),PSET,C+1,BF:NEXT:WINDOW:GOTO470
400 PALETPA+1,P1(R):PA=(PA+1)MOD3:PALETPA+1,P2(R):RETURN
410 LOCATE18,0:PRINT#0USING"###";TM-TIME:IF TIME>=TM THEN1270 ELSERETURN
420 RE=RE+1:A$=MID$(R$(R),RE,1):IFLEN(R$(R))=RE+5THENTA$="ﾏﾓﾅｸﾊﾝﾆﾝｶﾞ ｼｶｲﾆﾊｲﾘﾏｽ｡"
:TT=1
430 SB=VAL(A$):ON SB+1GOSUB910,710,740,790,850:RETURN
440 CGEN:LOCATE10,20:PRINT"ﾄ↓ﾄ":LOCATE31,20:PRINT#0MID$(TA$,TT,1):CGEN1
450 TT=TT+1:IFTT=LEN(TA$)+25THENTT=0:RETURN ELSERETURN
460 CSIZE3:LOCATE0,22:PRINT#0STRING$(TA,"■");:CSIZE1:PRINT"ﾋ↓ﾋ":RETURN
470 :
480 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ GET READY ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
490 CSIZE1:COLOR6:LOCATE15,8:PRINT#0"GET READY!":CGEN:COLOR3:FORA=1TO4
500 LOCATE20-A,13+A:PRINT"◢"+STRING$(A*2-1,"■")+"◣":NEXT:CGEN1:COLOR7
510 LOCATE20,10:PRINTC$(2):X=20:N=31:BG=-1:B1$=M$(2):B2$=B$(2)
520 FORA=1TO10:LOCATE8,A+13:PRINT"ﾋ":GOSUB400:PAUSE1:GOSUB140:NEXT:LOCATE8,8
530 PRINT"ﾋ↓ﾋ":TIME=0:TM=T1(R):TU=0:TA=3:RE=0:FI=0:GOSUB420:GOSUB460
540 TA$="ｹﾞﾝｻﾞｲﾊﾝﾆﾝﾊｷﾀﾍﾑｶｯﾃﾄｳｿｳﾁｭｳ｡ｼｷｭｳｵｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡":TT=1:LO=0
550 :
560 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ MOVE ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
570 A=STICK(1):V=(A=4ANDX>7)-(A=6ANDX<31):LOCATEX,10:PRINTC$(2+V):X=X+V
580 IF TU THENN=31 ELSEIF V THENN=N-2*(N<30) ELSEN=N+2*(N>2)
590 SOUND6,N:SOUND10,16:GOSUB400:IF TU<1 THENPAUSE1 ELSETU=TU-1:SOUND2,TU:SOUND9
,13:IFTU=0THENLOCATE16,2:PRINT"          "
600 OUT&H1C00,&HE:IF(INP(&H1B00)AND64)=0THENGOSUB660 ELSEIF LO AND STRIG(1)THEN
GOSUB1000
610 IF FI THENGOSUB1010
620 ON SB+1 GOSUB940,720,750,800,860
630 GOSUB410:IF TT THENGOSUB440:GOTO570 ELSE570
640 :
650 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ TURBO ON ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
660 IF TU OR TA=0THENRETURN ELSETA=TA-1:TU=30:COLOR4:CFLASH1:LOCATE16,2
670 PRINT"TURBO ON":CFLASH:COLOR7:SOUND3,0:GOSUB460:RETURN
680 :
690 '|||▮▮▮▮▮▬▬▬___ TRAP ___▬▬▬▮▮▮▮▮|||
700 'FLY
710 CO=20:RETURN
720 CO=CO-1:IF CO=0THENGOSUB420:RETURN ELSERETURN
730 'WALL
740 TX=INT(RND*18+10):TY=0
750 CSIZE:LINE(TX-TY,10-TY)-(TX+TY,10+TY*2+1),"■",BF:CSIZE1
760 TY=TY+1:IF TY=5THENIFABS(TX-X)<4THENGOSUB1200 ELSEGOSUB1090:GOSUB420:RETURN
```


★プログラムを作ったけど，原稿はワープロで打っていいの？（福島市・亀谷　展14才）……【**編集長**：おおいに結構。最近は，ワープロで作った原稿が増えてるんですよ。ちなみに私もワープロを使って書いているんだよ。】

```
770 RETURN
780 'BACK
790 TX=32:T$=T$(INT(RND*4+1))+"  "
800 IFTX>6 AND RND<R*2/15 THENLOCATETX,14:PRINT"qq":SOUND7,24:SOUND1,0:FORA=30TO
0STEP-1:SOUND0,A:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0
810 TX=TX-2:IF TX>6THENLOCATETX,15:PRINTT$ ELSELOCATE8,15:PRINT"  ":IFTX=-2THENG
OSUB420:RETURN
820 CONSOLE11,4,8,26:LOCATE8,14:PRINT"↓";:CONSOLE
830 IF INSTR(SCRN$(X,11,2),"q")THENGOSUB1200:RETURN ELSERETURN
840 'TONNERU
850 TX=INT(RND*14+12):TY=0:ZZ=1
860 ZZ=-ZZ:IFZZ=1THENRETURN ELSECSIZE:LINE(8,9-TY)-(32,10+TY*2+1),"|",BF
870 LINE(TX-TY,10-TY)-(TX+TY,10+TY*2+1)," ",BF:CSIZE1:TY=TY+1
880 IFTY=4THENIFABS(TX-X)>4THENGOSUB1200:GOSUB1090:SB=1:GOSUB710:RETURN ELSEGOSU
B1090:GOSUB420:RETURN ELSERETURN
890 :
900 '||▮▮▮▮▬▬___ FOUND OUT! ___▬▬▮▮▮▮||
910 TA$="ｺﾁﾗﾅﾝｼｰ｡ｾﾞﾝﾎﾟｳﾆﾊﾝﾆﾝｦﾊｯｹﾝ｡":TT=1:PLAY7500:PLAY"O4G0":SOUND8,16
920 GOSUB930:TX=20:TY=6:CSIZE:CGEN:LINE(4,13-R)-(5,19),"■",B:CGEN1:CSIZE1:LI=7+R
:TIME=0:TM=T2(R):RETURN
930 SG=INT(RND*22+8):RETURN
940 LO=0:A=SGN(SG-INT(TX)):IFA=0THENGOSUB930
950 LOCATETX,TY:PRINT"  ":TX=TX+A/4:IF V THENTY=TY+(TY>6)/2 ELSETY=TY-(TY<15)/4
960 IFFI=0 AND ABS(X-INT(TX))<4AND(INT(TY)=8 OR INT(TY)=9)THENCREV1:LO=1 ELSEIF
X=INT(TX)AND INT(TY)=10THENGOSUB1200
970 LOCATETX,TY:PRINTT$(R):CREV:RETURN
980 :
990 '||▮▮▮▮▬▬___ FIRE! ___▬▬▮▮▮▮||
1000 FI=1:BX=32+(X<20)*24:BY=10:LOCATEBX,BY:PRINT"q"
1010 SOUND7,14:SOUND9,25-BY:LOCATEBX,BY:PRINT"s"
1020 BX=BX+SGN(INT(TX)-BX):BY=BY+SGN(INT(TY)-BY):LOCATEBX,BY:PRINT"q"
1030 IF INT(TX)<>BX OR INT(TY)<>BY THENRETURN
1040 :
1050 '||▮▮▮▮▬▬___ HIT ___▬▬▮▮▮▮||
1060 LI=LI-1:LOCATE4,LI+13-R:CGEN:COLOR2:PRINT"■■":CGEN1:COLOR7:IFLI=0THEN1110
1070 CSIZE:FORA=1TO2:SOUND6,31:SOUND9,18-A*3:LINE(BX-A,BY-A)-(BX+A,BY+A),"u",B
1080 PAUSE1:LINE(BX-A,BY-A)-(BX+A,BY+A)," ",B:NEXT:SOUND9,0:SOUND7,24:CSIZE1
1090 CONSOLE5,15,6,33:CLS:CONSOLE:LOCATEX-V,10:PRINTC$(2+V):FI=0:RETURN
1100 :
1110 '||▮▮▮▮▬▬___ CLEAR ___▬▬▮▮▮▮||
1120 B1$=M$(1):B2$=B$(1):BG=-1:CLS:PALET1,1:PALET2,0:PALET3,0:BEEP0:PAUSE10
1130 CSIZE3:LOCATE18,14:PRINT#0T$(R):LOCATE20,12:PRINT#0"ac":CSIZE1
1140 COLOR2:LOCATE11,8:PRINT#0"STAGE   COMPLETE!":COLOR7:LOCATE16,8:PRINT#0R
1150 COLOR6:CGEN:LOCATE10,10:PRINT#0"Aｷｭｳｻﾂ人ﾖｳｷﾞﾃﾞﾀｲﾎｽﾙ｡":CGEN1:SOUND7,24
1160 COLOR7:FORA=1TO31:GOSUB140:PAUSE1:NEXT:CLS:R=R+1:PAUSE10
1170 IF R=6 THEN 1310 ELSE370
1180 :
1190 '||▮▮▮▮▬▬___ PLAYER DAMAGE ___▬▬▮▮▮▮||
1200 LOCATEX,10:PRINTC$(0):FORA=1TO4:LOCATEX-A,10-A:PRINT"e":LOCATEX+A,10-A
1210 PRINT"g":LOCATEX-A,10+A:PRINT"i":LOCATEX+A,10+A:PRINT"k":SOUND6,31
1220 SOUND7,14:FORJ=18-A*3TO16-A*3STEP-1:SOUND 9,J:FORK=0TO10:NEXTK,J:SOUND7,24
1230 CSIZE:LINE(X-A,10-A)-(X+A,10+A)," ",B:CSIZE1:NEXT:PAUSE5:GOSUB1090
1240 ON SB GOSUB710,740,790,850
1250 IFSB=0THENFORA=TY TO6STEP-1:LOCATETX,A:PRINTT$(R)+"←←↓  ":PAUSE1:NEXT:TY=6
1260 RETURN
1270 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:COLOR6:LOCATE15,7:PRINT"TIME  OVER":PAUSE20
1280 SOUND7,56:GOTO 300
1290 :
1300 '||▮▮▮▮▬▬___ ENDING ___▬▬▮▮▮▮||
1310 B1$=M$(4):B2$=B$(4):BG=-1:GOSUB1090:R=1:GOSUB400:TT=1
1320 TA$="ｺﾁﾗﾅﾝｼｰ｡ｽﾍﾞﾃﾉﾊﾝﾆﾝｦﾀｲﾎｼﾏｼﾀ｡ﾆﾝﾑﾊｼｭｳﾘｮｳﾃﾞｽ｡ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ｡"
1330 FORA=1TO79:GOSUB400:GOSUB440:PAUSE1:NEXT
1340 FORA=100TO1STEP-5:WINDOW(61,51)-(259,79),(61-A*20,51-A)-(259+A*20,79+A):GOS
UB400:CLS0
1350 RESTORE1450:FORB=1TO13:READC,D,E,F:LINE(C,D)-(E,F),PSET,6:NEXTB,A
1360 GOSUB400:GOSUB140:PAUSE1:GOTO1360
1370 :
1380 '||▮▮▮▮▬▬___ MANY DATAS ___▬▬▮▮▮▮||
1390 DATA1,5,mo,55,30,112222322433442443224O
1400 DATA2,3,}π,89,40,1334444333444433344442424240
1410 DATA4,6,{,100,25,144234422344232343233422243224234230
1420 DATA7,5,▁▂,74,35,2222222222444444432244442223424432O
1430 DATA1,0,wy,187,34,3333333422222224333333324234233434234232343420
1440 DATA "  ","  ",←eg ←,ik ,ac,"  "," hf←"," lj"
1450 DATA61,51,110,51,61,65,110,65,61,79,110,79,61,51,61,79
1460 DATA120,79,120,51,120,51,170,79,170,79,170,51
1470 DATA180,51,180,79,180,79,250,79,250,79,259,70,259,70,259,60,259,60,250,51,2
50,51,180,51
1480 DATA 0001051E0805030000110804063１C2800001041A0C050100
1490 DATA 000040F020408000001020４0C0188602000040B060400000
1500 DATA 000000000004020000000000000004000000000000000040001
1510 DATA 0000001020E000C0000000424ED0C08000000010206040C0
1520 DATA 04050C100000000000061E00040808180000070C1000000000
1530 DATA 40A06000000000000040A04000000000000040802000000000
1540 DATA 000004053BE71921000000039C51E26000004043BE71924
1550 DATA 0000A0A0DCE7988400008000９CA378640000A020DCE79844
1560 DATA 183C7E7E7E186618000020000066181000207020000２010
1570 DATA 66F7F7EED16E9F6C66F7F7EED16E9F6C66F7F7EED16E9F6C
1580 DATA 04724040012005046６F7F7EED16E9F6C0000322650060A20
1590 DATA 00023FFF7FFF660240270F3F113F662240011F7F3B7F6600
1600 DATA 0040FCFFFEFF660402E4F0FC10FC66440280F8FEBAFE6600
1610 DATA 0000001B3F3C240018187E67030000001818001B03004242
1620 DATA 080C0F3FF3130C00080C0F2FDA1C0800080C0F3FF3130C00
1630 DATA 60E0C0E0F80000002000８060F80000002020C0E0F8000000
1640 DATA 0001001F74740F00000000106D0D00000002071F70100F00
1650 DATA 00C010B8FCFC800000001038BC800000E020D0B87C408000
1660 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF3C3C3C3C3C3C3C3C7E7E7E7E7E7E7E7E
1670 DATA 053D414955C901FE053D414955C901FE053D414955C901FE
1680 DATA FEFE8000EFEF0800FEFEFE00EFEFEF00FE808000EF080800
```

★ベーマガが70冊以上たまってしまい，もう置き場所がない／(神奈川県横浜市・小河竜平16才)……【編：お父さんとお母さんのヘヤに置かせてもらえば？影：会社にも行かず，ごはんの用意もしなくなったらどうすんの。】

X1turboZシリーズ(CZ-8FB03)用



思い〜こんだ〜ら，入団試験に挑戦

巨人の星

マルヤン

STORY①

おじいさん：お〜い，けんちゃんや，けんちゃんや。

けんちゃん：なにか用？おじいちゃん。

おじいさん：もう５時半じゃ。「巨人の星」を見んのか？

けんちゃん：あっ忘れてた。ありがとう，おじいちゃん。

STORY②

場所はテレビの中……

ぴゅーま：はー，はー，すみませーん。

コーチ：ばかもん。入団試験はもう５時間も前に終わったぞ。

ぴゅーま：すみません。

コーチ：まあいい。わしが守備のほうを見てやろう。

ぴゅーま：えー。おれ投手だぜ。

コーチ：投手だって守備は大事だ。遅れた者の言うセリフではない。

ぴゅーま：しかたねー。やるか…。

さて，ぴゅーまは入団できるか。

操作方法

守備側の人間を操作して，4で左，6で右に動きます。コーチのノックするボールをとってください。

なお7，9でそれぞれ左右にダイビングします。とれそうにないときは，これで，とびついてください。とびつくときは，ギリギリでないととびつけません。

プログラム

わかりやすく作ったつもりです。BGMなどは，長くなるのでやめましたが，巨人の星のテーマを口ずさみながら遊んでみてください。

また，変数Rがボールの数ですので，少なくしたりしてみてください。

巨人の星のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:REPEAT OFF:CLICK OFF:KMODE 0:CONSOLE 0,25:CLS:CGEN1:DEFINT A-Z
20 '■■■■|| CHRCTER & PALET SET ||■■■■
30 GOSUB 940
40 '■■■■|| SHOKI ||■■■■
50 DIM HM$(3),MY$(4),B$(3),BK$(5):'<- HIT MAN,MY,BALL,BALL ﾉ ｷﾄﾞｳ
60 Y$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
70 BAL$=CHR$(174)+CHR$(175)+Y$+CHR$(190)+CHR$(191)
80 '■■■■|| TITLE ||■■■■
90 FOR Y=0 TO 22 STEP 2 :LOCATE 0,Y:PRINT BAL$;:NEXT
100 FOR Y=0 TO 22 STEP 2:LOCATE 38,Y:PRINT BAL$;:NEXT
110 FOR X=0 TO 38 STEP 2 :LOCATE X,0:PRINT BAL$;:NEXT
120 FOR X=0 TO 38 STEP 2:LOCATE X,22:PRINT BAL$;:NEXT
130 RESTORE 1640:CGEN 0
140 FOR Y=0 TO 15:READ A$
150 LOCATE  5,4+Y:PRINT A$;:NEXT
160 A$=INKEY$(0):IF A$="" THEN 160
170 '■■■■|| FILD ||■■■■
180 CGEN 1:CLEAR
190 Y$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
200 HM$(1)=CHR$(160)+CHR$(161)+Y$+CHR$(176)+CHR$(177)
210 HM$(2)=CHR$(162)+CHR$(163)+Y$+CHR$(178)+CHR$(179)
220 HM$(3)=CHR$(164)+CHR$(165)+Y$+CHR$(180)+CHR$(181)
230 MY$(1)=CHR$(166)+CHR$(167)+Y$+CHR$(182)+CHR$(183)
240 MY$(2)=CHR$(168)+CHR$(169)+Y$+CHR$(184)+CHR$(185)
250 MY$(3)=CHR$(170)+CHR$(171)+Y$+CHR$(186)+CHR$(187)
260 MY$(4)=CHR$(172)+CHR$(173)+Y$+CHR$(188)+CHR$(189)
270 B$(1)=CHR$(193):B$(2)=CHR$(194):B$(3)=CHR$(195)
280 CL$=CHR$(192)+CHR$(192)+Y$+CHR$(192)+CHR$(192)
290 LINE (2,2)-(37,21),"ﾀ",BF
300 LOCATE 19,2:PRINT"ﾐﾑ";:LOCATE 19,3:PRINT"●○";
310 LOCATE36,10:PRINT"ﾔｭ";:LOCATE36,11:PRINT"◆♣";
320 LOCATE 2,10:PRINT"ﾒﾓ";:LOCATE 2,11:PRINT"♠♥";
330 FOR Y=1 TO 7:LOCATE 2+2*Y,11+Y:PRINT"ﾘﾙ";:NEXT
340 FOR Y=7 TO 1 STEP -1:LOCATE 36-2*Y,11+Y:PRINT"ﾖﾗ";:NEXT
350 LOCATE 17,18:PRINT" ▄▀";:LOCATE 17,19:PRINT"円人";
360 LOCATE 21,18:PRINT"▚□";:LOCATE 21,19:PRINT"生〒";
370 '■■■■|| SHOKE 2 ||■■■■
380 FOR I=1 TO 5:READ BK$(I):NEXT
390 DATA 000000000000
400 DATA 000011111223
410 DATA 001122344567
420 DATA 01234566789A
430 DATA 01245689BCEF
440 '■■■■|| SHOKI 3 ||■■■■
450 R=20 :X=19 :Y=4 :BX=20 :T=0 :'<- ｸﾘｶｴｼｽｳ,MY ﾉ X.Y,BALL ﾉ X,SCORE
460 '■■■■|| MAIN ||■■■■
470 FOR I=1 TO R:BY=17:CT=0:CGEN0:LOCATE 3,2:PRINTUSING "ｱﾄ ## ｷｭｳ";(R+1)-I;:CGE
N1
480 LOCATE X,Y:PRINTMY$(1);
490 FOR H=1 TO 3
500 LOCATE 19,18:PRINTHM$(H);
510 FOR W=0 TO 1000:NEXT
520 NEXT
530 SOUND 0,100
540 SOUND 7,56
550 SOUND 8,16
560 SOUND 11,8
570 SOUND 12,25
580 SOUND 13,0
590 KID=INT(RND(1)*5)+1:'<- BALL ﾉ ｷﾄﾞｳ ｾﾝﾀｸ
600 KIM=INT(RND(1)*2)  :'<- BALL ﾉ ﾑｷ ｾﾝﾀｸ
610 IF KIM=0 THEN KIM=-1 ELSE KIM=1
620 FOR Z=1 TO 12
630 '
640 IF Z=>1 AND Z<=4 THEN BL=1
650 IF Z=>5 AND Z<=8 THEN BL=2
660 IF Z=>9 THEN BL=3
670 LOCATE BX,BY:PRINT"ﾀ";
680 BX=20+(VAL("&h"+MID$(BK$(KID),Z,1)))*KIM
690 BY=BY-1
700 IF CHARACTER$(BX,BY)<>"ﾀ" THEN LOCATE X,Y:PRINTMY$(2);:BEEP :CT=1:T=T+1:GOTO
```


★友人Oは，授業中しきりに話しかける友達に「授業のたまさげになるから，だまれ」とマジな顔で言っていた。(山口県宇部市・真田慎吾15才)…【編：ははは。影：仕事のさまげたになるから，ハガキ見て笑うなよな。】

◀《写真2》さあ試験の開始。20球ノックされるからな

▲《写真1》タイトル画面。適当なキーを押してスタート

▶《写真3》パシッ。正面でうまくボールをキャッチ

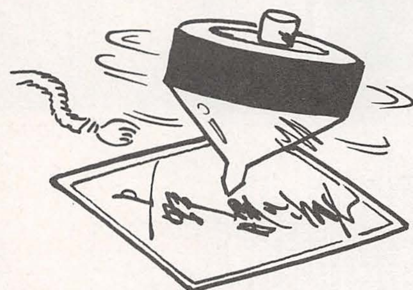
◀《写真4》きびしい〜。とびついたけど，とどかない

▶《写真5》さて合格発表。75%でも失格か，くそーっ

```
 810
710 LOCATE BX,BY:PRINTB$(BL);
720 S$=INKEY$(0):IF S$="" THEN 760
730 LOCATE X,Y:PRINTCL$;
740 IF S$="4" AND X>3  THEN X=X-2
750 IF S$="6" AND X<35 THEN X=X+2
760 LOCATE X,Y:PRINTMY$(1);
770 IF Z=12 AND S$="7" THEN 780 ELSE IF Z=12 AND S$="9" THEN 800 ELSE 810
780 IF X>3 THEN LOCATE X,Y:PRINTCL$;:X=X-2 :LOCATE X,Y:PRINTMY$(4);:IF CHARACTER
$(BX,BY)<>"ﾀ" AND CHARACTER$(BX,BY)<>"ﾃ" THEN BEEP:CT=1:T=T+1
790 GOTO 810
800 IF X<35THEN LOCATE X,Y:PRINTCL$;:X=X+2 :LOCATE X,Y:PRINTMY$(3);:IF CHARACTER
$(BX,BY)<>"ﾀ" AND CHARACTER$(BX,BY)<>"ﾃ" THEN BEEP :CT=1:T=T+1
810 FOR W=0 TO 300+500*CT:NEXT
820 NEXT Z:IF CT=0 THEN LOCATE BX,BY:PRINT"ﾀ";
830 NEXT I
840 FOR W=0 TO 5000:NEXT
850 '■■■■■■||  ENDING ||■■■■■■
860 CGEN 0:LINE(2,2)-(37,21)," ",BF
870 LOCATE 14,4:PRINT"ｺﾞｳｶｸﾊｯﾋﾟｮｳ";
880 LOCATE 10,8:PRINT"YOU ﾉ ｾｲｾｷ ﾃﾞﾊ";
890 LOCATE 16,10:PRINT"ｳｰｰｰｰｰｰｰﾑ";:FOR W=0 TO 3500:NEXT
900 IF T/R>=.8 THEN A1$="OK ｺﾞ.ｳ.ｶ.ｸ !!":GOTO 911
910 A1$="ﾋﾝｼﾞｬｸｰｰ ﾋﾝｼﾞｬｸｰｰ､ﾌﾟﾛ ﾊ ｱﾏｸ ﾅｲｿﾞ!":A2$="ｼｯｶｸｰuuuuuu!"
911 LOCATE 10,12:PRINT T/R*100;"% ﾄﾚﾀ ｶﾗ ････";
912 FOR W=0 TO 3500:NEXT
920 LOCATE 4,14:PRINT A1$;:LOCATE 8,16:PRINTA2$;
930 GOTO 930
940 '■■■■■■||  CHRCTER SET ||■■■■■■
950 TPALET 1,HSV(92,15,11)
960 TPALET 2,HSV(11,5,13)
970 TPALET 3,HSV(22,3,11)
980 TPALET 4,HSV(32,15,8)
990 TPALET 5,HSV(41,4,14)
1000 TPALET 6,HSV(16,8,10)
1010 TPALET 7,HSV(0,0,15)
1020 DEFCHR$(&HA6)=HEXCHR$("000103070000000C0001030700070703FFFEFCF8F8F8F8FC")
1030 DEFCHR$(&HA7)=HEXCHR$("0080C0E000000030080C0E000E0E0C0FF7F3F1F1F1F1F3F")
1040 DEFCHR$(&HA8)=HEXCHR$("00000103030000040000010303000203FFFFFEFCFCFCFCFC")
1050 DEFCHR$(&HA9)=HEXCHR$("0000C0E0E0000180000C0E0E00020E0FFFF3F1F1F1F1F1F")
1060 DEFCHR$(&HAA)=HEXCHR$("00000000010300060000000001030001FFFFFFFFFEFCFCFC")
1070 DEFCHR$(&HAB)=HEXCHR$("00000000C0E000180000000000C0E006E7FFFFFFFF3F1F0D1F")
1080 DEFCHR$(&HAC)=HEXCHR$("000000000307100800000000003370007FFFFFFFFFCC8F0F8")
1090 DEFCHR$(&HAD)=HEXCHR$("0000000080C000600000000080C00080FFFFFFFF7F3F3F3F")
1100 DEFCHR$(&HAE)=HEXCHR$("070F377F7BFDFDFD071F3F7F7FFFFFFF071F3F7F7FFFFFFF")
1110 DEFCHR$(&HAF)=HEXCHR$("E0F0ECFEDEBFBFBFE0F8FCFEFEFFFFFFE0F8FCFEFEFFFFFF")
1120 DEFCHR$(&HB6)=HEXCHR$("0F0F0C0303021E000000000C08001E00FFFFFCF3F3F38080")
1130 DEFCHR$(&HB7)=HEXCHR$("F0F080C060383C0000000383818003C00FFFFBFDFFF7F8080")
1140 DEFCHR$(&HB8)=HEXCHR$("070706030C0E0E0000000000000D090901FFFFFEE3C1C7C7E1")
1150 DEFCHR$(&HB9)=HEXCHR$("F8D8B66F1707070000000000E0E0E780FFDFB76FF7878080")
1160 DEFCHR$(&HBA)=HEXCHR$("060B1E36EE5C38000100000080503800FEFBFEF76E0C0181")
1170 DEFCHR$(&HBB)=HEXCHR$("38C080000000000C7006000000000003FFF98007FFFFFFF")
1180 DEFCHR$(&HBC)=HEXCHR$("000707000000000003B3818000000000F8FF8FE0FEFFFFFF")
1190 DEFCHR$(&HBD)=HEXCHR$("60D0786C773A1C0080000000010A1C007FDF7FEF76308081")
1200 DEFCHR$(&HBE)=HEXCHR$("FDFDFB7F770F1F07FFFFFF7F7F3F1F07FFFFFF7F7F3F1F07")
1210 DEFCHR$(&HBF)=HEXCHR$("BFBFDFFEEEF0F8E0FFFFFFFEFEFCF8E0FFFFFFFEFEFCF8E0")
1220 DEFCHR$(&HC0)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
1230 DEFCHR$(&HC1)=HEXCHR$("185A66DBDB667E18187E7EFFFF7E7E18FFFFFFFFFFFF7E18")
1240 DEFCHR$(&HC2)=HEXCHR$("1818666618180000183C7E7E3C180000FFFFFFFFFFFFC381")
1250 DEFCHR$(&HC3)=HEXCHR$("183C3C1800000000183C3C1800000000FFFFFFFFFFFFFFC7")
1260 DEFCHR$(&HD0)=HEXCHR$("0000071F3F7FFFFF000000000003070100FFFFF8E0C3870100")
1270 DEFCHR$(&HD1)=HEXCHR$("0000E0F8FCFEFFFF00000000C0E08000FFFF1F07C3E18000")
1280 DEFCHR$(&HD2)=HEXCHR$("00000000000F3F0000000000000006FFFFFFFFFFFFF0C6")
1290 DEFCHR$(&HD3)=HEXCHR$("0000000000FFFE000000000000000000FFFFFFFFFFFFF0001")
1300 DEFCHR$(&HD4)=HEXCHR$("0000000000FF7F000000000000000000FFFFFFFFFFFFF0080")
1310 DEFCHR$(&HD5)=HEXCHR$("0000000000F0FC00000000000000060FFFFFFFFFFFF0F63")
1320 DEFCHR$(&HD6)=HEXCHR$("000001071F7EF8E0000000001061860C0FFFFFEF9E69967DF")
1330 DEFCHR$(&HD7)=HEXCHR$("073FFEF8C00000000030638C000000000FBC639C73FFFFFFF")
1340 DEFCHR$(&HD8)=HEXCHR$("E0FC7F1F03000000C0601C0300000000DF639CE3FCFFFFFF")
1350 DEFCHR$(&HD9)=HEXCHR$("000080E0F87E1F0700000008060180603FFFF7F9F6799E6FB")
1360 DEFCHR$(&HE0)=HEXCHR$("FF7F1F03000000000000000000000080E0FCFFFFFFFF")
1370 DEFCHR$(&HE1)=HEXCHR$("FFFCF0C000000000000000000000000030F3FFFFFFFF")
1380 DEFCHR$(&HE2)=HEXCHR$("7F7F7F3F3C1000001F0C000000000009F8C80C0C3EFFFFF")
1390 DEFCHR$(&HE3)=HEXCHR$("FCF880F0FE3E0F03000000C0300C020103077FCF31CDF2FD")
1400 DEFCHR$(&HE4)=HEXCHR$("3F1F010F7F7CF0C0000000030C304080C0E0FEF38CB34FBF")
1410 DEFCHR$(&HE5)=HEXCHR$("FEFEFEFC3C080000F830000000000000F9310103C3F7FFFF")
1420 DEFCHR$(&HA0)=HEXCHR$("003FFFFEFEFFF80003070F0F007E7FFFC0060C00007E7F")
1430 DEFCHR$(&HA1)=HEXCHR$("00FCFFFFFFBF1F3F000084CEE440E0C0FF03040E04000080")
1440 DEFCHR$(&HA2)=HEXCHR$("003FFFF7F7F7FFFF0003070700000000FFC2040000000C0F")
1450 DEFCHR$(&HA3)=HEXCHR$("00FCFFFFBF3FBFC00000C0E040C0463FFF03000000006DF")
1460 DEFCHR$(&HA4)=HEXCHR$("003FFFF7F7F7FFFF0003070700000000FFC3040000000F1F")
1470 DEFCHR$(&HA5)=HEXCHR$("00FCFFDFDFDFFFFF0080C0C000000000FF0300000000E0E0")
1480 DEFCHR$(&HB0)=HEXCHR$("FCFFFFE4FF0FF12103000000000000011F1F1F041F0F01C0")
1490 DEFCHR$(&HB1)=HEXCHR$("0FFFF9FCFFE3EFECF0000808000020E0C0E0C0B0C0C0C003")
1500 DEFCHR$(&HB2)=HEXCHR$("FFFFFAFFFFFFF7210000000000000406010F0F0207070301C0")
1510 DEFCHR$(&HB3)=HEXCHR$("C0FFFFE0C0BFBF9C3F0000000000000080DF808080808003")
1520 DEFCHR$(&HB4)=HEXCHR$("DFC58F8F0F1B183F20306060C0C30000017016363C3C00000")
1530 DEFCHR$(&HB5)=HEXCHR$("FF7FFFFFFFCFCF1C00000000000C000E040C0C0C0C00003")
1540 DEFCHR$(&HFC)=HEXCHR$("0F0703000000000000000000000000F0F8FCFFFFFFFFFF")
1550 DEFCHR$(&HFD)=HEXCHR$("FFFFFFFF3F1F0700213F0000000000000213F0000C0E0F8FF")
1560 DEFCHR$(&HFE)=HEXCHR$("FFFFFFFFFCF8E00084FC000000000000084FC00003071FFF")
1570 DEFCHR$(&HFF)=HEXCHR$("F0E0C000000000000000000000000000F1F3FFFFFFFFFF")
1580 DEFCHR$(&HEC)=HEXCHR$("00000000103070F000000000000000FFFFFFFFFEFCF8F0")
1590 DEFCHR$(&HED)=HEXCHR$("00000FFFFFFFFFFF00000000007090911FFFFF00007090911")
1600 DEFCHR$(&HEE)=HEXCHR$("0000F0FFFFFFFFFF0000000E0909088FFFF0F00E0909088")
1610 DEFCHR$(&HEF)=HEXCHR$("0000000080C0E0F00000000000000000FFFFFFFF7F3F1F0F")
1620 RETURN
1630 '■■■■■■||  DATA ||■■■■■■
1640 DATA "  ｵ      ﾐ     ﾄ     "
1650 DATA "                     "
1660 DATA "■■■■■■■■■      ■    "
1670 DATA "■  ■            ■    "
1680 DATA "■  ■            ■    "
1690 DATA "■  ■            ■    "
1700 DATA "■■■■■■■■■      ■    "
1710 DATA "■               ■■   "
1720 DATA "■■■■■■■■■      ■■   "
1730 DATA "■   ■          ■ ■   "
1740 DATA "■   ■         ■   ■  "
1750 DATA "■   ■        ■■   ■■   ﾉ ﾎｼ"
1760 DATA "■■■■■■■■■■■■        ■ "
1770 DATA "                     "
1780 DATA "                     "
1790 DATA "          HIT  ANY  KEY"
```

★私は知っている。影さんは，朝ラーメンのめんを食べ，昼につゆを飲み，夕飯に器をかじることを。(神奈川県鎌倉市・深尾亮太14才)…【影：さすがの私も器を食べるわけないだろ。一つしか持ってないんだから。】

X68000用



カラフルな画面に見とれないように

独楽（こま）

株式会社マイケル商事

内容

グラフィック画面の4重スクロールを使ったアクション・ゲームで，全8面です。

遊びかた

プログラムを打ち込み終わったら，RUNします。タイトル画面がでたら，トリガボタンを押してスタートします。画面が明るくなったらすぐ，1面がはじまるので注意してください。

動かすキャラクターは，画面中央からスタートする独楽(こま)です。これをジョイスティックのレバーで8方向に動かし，画面の黒いところに落ちないように，動く地面を渡ってパネル!を踏(ふ)みます。

面をクリアするには，パネルを5枚踏めばいいのですが，ミスをすると1枚も踏んでいないことになり，はじめからやりなおさなければなりません。

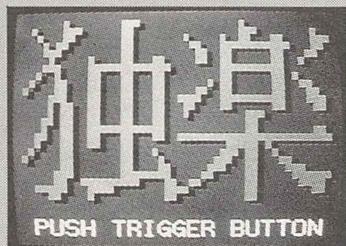
3回ミスをするとゲーム・オーバーになりますが,「GAME OVER」と画面にでてるうちに，トリ

《第1表》主な変数表

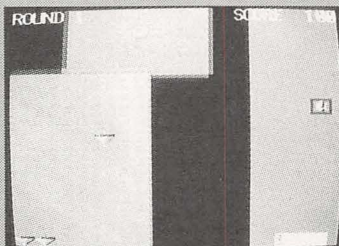
X, Y	独楽の座標
PX, PY	パネルの座標
PK	パネルを踏んだ数
me	ラウンド数
ms	ミスの数
sc	スコア
bx( ), by( )	グラフィックの座標
scrx( ), scry( )	スクロールの量



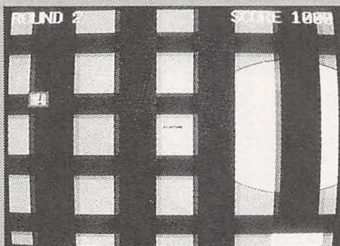
Dr.D：ほほう，これはいい。コマというキャラクターを使ったところに，このゲームのおもしろさがあるな。
編：地面の動きもなかなかいいですね。もう最高！
Dr.D：4重スクロールの見事な画面をとくとご覧あれ。



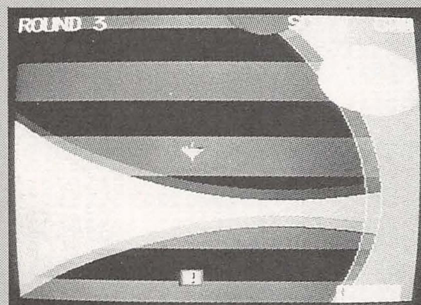
▲《写真1》だいたんなタイトルですこと。ジョイスティック用

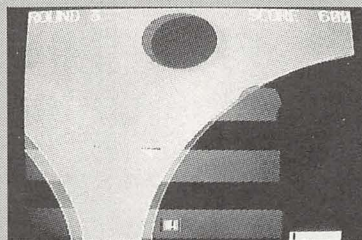


▲《写真2》1面です。地面は動きまわる。黒の部分に落ちないように



▲《写真3》2面です。左側にあるのがパネル。これを5枚踏むんだぞ





◀《写真4》3面です。カラーじゃないのが残念。カラフルなんだこれが

◀《写真5》ほらね，地面がいろんなパターンを作りながら動いているでしょ

★1月号のPC−88SR用「GRAMODOKI」で，99,800点をだしました。これからも，おもしろいプログラムをよろしくお願いします。(京都府久世郡・城田隆仁15才)……【Dr.D：今度は自分でも投稿してみよう。】

ガボタンを押すと，コンティニューになります。

プログラムについて

とくに変わったことはしていないと思います。がんばって入力してください。

苦労した点

音楽が頭の中に浮かばなかったのが，かなり困りました。そのため，音楽らしい音楽と言えば，面クリアの音楽だけになってしまいました。

でも，やはり一番苦労したのが，このゲームを制作(せいさく)している時期が，テストと重なったことでした。

独楽のプログラム・リスト

```
10 /*            独　楽            :プログラム　小川邦久
20 /*            初期設定
30 dim scrx(7,3)={
40 6,1,-2,4,-4,9,0,2,8,9,1,2,-8,1,5,3,61,7,0,0,-5,0,4,6,
50 13,7,-6,3,60,8,-10,0}
60 dim scry(7,3)={
70 0,6,-6,-4,0,8,4,1,4,-5,10,1,3,2,-4,-7,0,0,-4,-2,4,2,-8,3,
80 6,-6,-7,-5,-5,-7,6,7}
90 syo():mus():cha()
100 int x,y,px,py,pk,nd,me,at,ms,con,sc
110 dim int ux(9),uy(9),bx(3),by(3)
120 for a=0 to 2:for b=1 to 3
130 ux(a*3+b)=b*8-16:uy(a*3+b)=a*-8+8:next:next
140 while 1
150 /*            タイトル画面
160 if con<5000 then men(9)
170 repeat:rnd():until strig(1)>0 or con>4001
180 /*            キャラクター動作
190 sc=0:ms=0:if con<5000 then me=0 else con=0
200 repeat:x=120:y=120:nd=0:pk=0:men(me):sco():pan()
210 for a=0 to 3:bx(a)=0:by(a)=0:next
220 repeat:s=stick(1):x=x+ux(s):y=y+uy(s)
230 if x=-8 then x=0
240 if x=248 then x=240
250 if y=248 then y=240
260 if y=-8 then y=0
270 sp_move(0,x,y,1)
280 if px*8=x and py*8=y then pk=pk+1:sc=sc+1:pan():m_play(1)
290 at=0:for a=0 to 3
300 bx(a)=bx(a)+scrx(me,a):by(a)=by(a)+scry(me,a)
310 if bx(a)<0 then bx(a)=bx(a)+511
320 if bx(a)>511 then bx(a)=bx(a)-511
330 if by(a)<0 then by(a)=by(a)+511
340 if by(a)>511 then by(a)=by(a)-511
350 apage(a):home(a,bx(a),by(a))
360 p1=point(bx(a)+x+8,by(a)+y+15)
370 p2=point(bx(a)+x-504,by(a)+y+15)
380 p3=point(bx(a)+x+8,by(a)+y-497)
390 p4=point(bx(a)+x-504,by(a)+y-497)
400 at=at+p1+p2+p3+p4:next
410 until pk=5 or at=0
420 me=me+1:if pk=5 then at=1:m_play(3,4,5)
430 if at=0 then me=me-1:ms=ms+1:m_play(2)
440 until ms=3 or me=8
450 if me=8 then {
460 men(8):for a=1 to 3:by(a)=0:next:repeat
470 for b=1 to 3:by(b)=by(b)-4+b:by(b)=by(b)-(by(b)<0)*511
480 home(b,0,by(b)):next:until strig(1)>0 } else {
490 /*            ゲームオーバー
500 men(10):for con=0 to 4000:con=con+strig(1)*5000:next}
510 endwhile
520 /*            スコア表示
530 func sco()
540 color 7:locate 27,0:print using"#####";sc*100:color 15
550 endfunc
560 /*            画面作成
570 func men(me;int)
580 contrast(0):for i=0 to 9999:next:sp_off():color 7:cls
590 for a=0 to 3:apage(a):home(a,0,0):wipe():next
600 switch me
610 case 0
620 apage(0):fill(0,0,255,511,14)
630 apage(1):fill(0,128,360,200,13)
640 apage(2):fill(256,256,511,480,3)
650 apage(3):fill(256,256,370,370,9):break
660 case 1
670 apage(0):for a=0 to 7:fill(a*64,0,a*64+33,255,2):next
680 apage(1):circle(256,156,70,8):paint(256,156,15)
690 apage(2):for a=0 to 7:fill(0,a*64,255,a*64+41,9):next
700 apage(3):fill(300,300,400,400,3):break
710 case 2
720 apage(0):for a=0 to 7:circle(a*64+16,a*64+16,a*2+16,a+5)
730 paint(a*64+16,a*64+16,a+5):next
740 apage(1):circle(256,246,230,15):paint(0,0,9)
750 apage(2):circle(256,256,245,3):paint(0,0,3)
760 apage(3):for a=0 to 7:fill(0,a*64,400+a*3,a*64+33,5)
770 next:break
780 case 3
790 apage(0):symbol(24,24,"ほ",18,18,2,11,0)
800 apage(1):symbol(24,0,"難",18,19,2,14,0)
810 apage(2):fill(200,450,420,200,7)
820 apage(3):symbol(100,200,"!!!",12,15,2,13,0):break
830 case 4
840 apage(0):for a=0 to 7:for b=0 to 7
850 fill(a*65,b*32+15,a*63+40,b*32+24,9):next:next
860 apage(1):fill(128,0,188,256,5)
870 for a=2 to 3:apage(a):for b=0 to 99
880 pset(rnd()*256,rnd()*512,rnd()*16):next:next:break
890 case 5
900 apage(0):fill(0,0,40,300,5):fill(250,250,406,406,3)
910 apage(1):line(128,28,128,228,13):line(32,120,32,300,13)
920 line(208,280,208,500,13):fill(0,300,256,350,13)
930 apage(2):circle(256,256,100,15,0,360,125)
940 paint(256,256,3)
950 apage(3):circle(200,200,50,7):paint(200,200,7):break
960 case 6
970 apage(0):line(255,0,0,255,15):line(0,255,255,511,15)
980 line(255,511,511,255,15):line(511,255,255,0,15)
990 paint(256,256,11)
1000 apage(1):fill(0,0,250,250,9)
1010 apage(2):box(30,30,481,481,5):paint(0,0,7)
1020 apage(3):line(0,0,511,511,13):line(511,0,0,511,13):break
1030 case 7
1040 apage(0):for a=0 to 3
1050 circle(a*64+32,128,32,15,0,360,216+a*20)
1060 paint(a*64+32,128,13):next:for a=0 to 3
1070 circle(a*64+288,128,32,15,0,460,296-a*20)
1080 paint(a*64+288,128,13):next
1090 apage(1):for a=0 to 7:circle(256,256,a*8+30,a*2+1)
1100 paint(a*8+284,256,a*2+1):next:paint(256,256,0)
1110 apage(2):for a=0 to 7:fill(a*8,0,a*8+7,480,a*2+1):next
1120 apage(3):for a=0 to 7
1130 fill(0,a*64,511,a*64+30,a*2+1):next:break
1140 case 8
1150 apage(0):symbol(24,75,"CONGRATULATIONS!!",1,3,2,13,0)
1160 for a=1 to 3:apage(a):for b=0 to 120
1170 pset(rnd()*256,rnd()*512,rnd()*16)
1180 next:next:break
1190 case 9
1200 apage(0):symbol(12,14,"独楽",5,8,2,4,0)
1210 symbol(8,10,"独楽",5,8,2,5,0)
1220 symbol(17,221,"PUSH TRIGGER BUTTON",2,2,0,14,0)
1230 symbol(16,220,"PUSH TRIGGER BUTTON",2,2,0,15,0)
1240 apage(1):fill(0,0,511,511,2):break
1250 case 10
1260 apage(0):symbol(19,90,"G A M E   O V E R",1,2,2,6,0)
1270 symbol(21,92,"G A M E   O V E R",1,2,2,7,0)
1280 apage(1):fill(0,0,256,256,10):break
1290 endswitch:contrast(15)
1300 if me<8 then {
1310 sp_move(2,0,240,1):sp_move(3,16,240,1):sp_off(4-ms,4)
1320 locate 0,0:print"ROUND";me+1:locate 22,0:print"SCORE"
1330 locate 26,15:color 15:print"     ";}
1340 endfunc
1350 /*            パネル表示
1360 func pan()
1370 if pk>0 then locate pk+25,15:print"!";
1380 sco()
1390 repeat
1400 px=rnd()*31:py=rnd()*27+1
1410 until px*8<>x or py*8<>y
1420 sp_off(1):if pk<5 then sp_move(1,px*8,py*8+8,2)
1430 endfunc
1440 /*            初期画面設定
1450 func syo()
1460 screen 0,1,1,1:mouse(0):mouse(4):sp_off():sp_disp(1)
1470 window(0,0,511,511):vpage(15)
1480 endfunc
1490 /*            キャラクター定義
1500 func cha()
1510 dim str ca$(47)[16]={
1520 "00000000f0000000","00000000f0000000","00000000f0000000",
1530 "00000000f0000000","05e5e55555554444","05e5e55555544444",
1540 "0ddddddddddccccc","00ddddddddccccc0","000ddddddddcccc00",
1550 "0000dddddcccc000","00000ddddccc0000","000000ddccc00000",
1560 "0000000dcc000000","00000000f0000000","00000000f0000000",
1570 "00000000f0000000","8888888888888888","8888888888888888",
1580 "8899999ee9999988","8899999ee1999988","8899aaaee1aa9988",
1590 "8899aaaee1aa9988","8899aabee1aa9988","8899aabee1aa9988",
1600 "8899aabb11aa9988","8899aabbbbaa9988","8899aaaeeaaa9988",
1610 "8899aaaee1aa9988","8899999911999988","8899999999999988",
1620 "8888888888888888","8888888888888888"}
1630 dim char ch(255)
1640 for a=0 to 1:for b=0 to 15:for c=1 to 16
1650 ch(b*16+c-1)=val("&h"+mid$(ca$(a*16+b),c,1))
1660 next:next:sp_def(a+1,ch):next
1670 dim int co(15)={
1680 0,1,52,62,1664,1984,0,0,32800,43050,53300,63550,54912,
1690 65472,65534,61110}
1700 for a=0 to 15:sp_color(a,co(a)):next
1710 endfunc
1720 /*            音楽データ
1730 func mus()
1740 m_init()
1750 str m$[255]
1760 for a=1 to 5:m_alloc(a,2000):m_assign(a,a):next
1770 m_trk(1,"t120@16o6v13164a>>c<c>d<d>e<e")
1780 m_trk(2,"t120@31o6v15145bb-v13aa-v10gg-v8fev6e-dv2d-c")
1790 m$="t120o318v13a<agedegagedc>aga2&a16"
1800 m_trk(3,"@14"+m$):m_trk(5,"@29"+m$)
1810 m_trk(4,"@14v13t120o318r16e<eec>a<ceeec>aaeea2")
1820 m_play(3,4,5)
1830 endfunc
```

★フッフッフッ，なかなかやるなー。くせになるのう。(山口県美祢市・**大西博文13才**)……【影：はっはっはっ。なかなかわかるやつじゃ。これからもたのむぞ。ワタシがいるかぎりベーマガは不滅だ。ぐはははは。】

PB-100シリーズ用

ポケコンならではのお楽しみゲーム

おんぼろ工場(こうじょう)アルバイト

小沼　修司



ストーリー

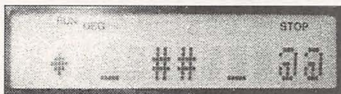
君は，ある工場でアルバイトをすることになった。アルバイトの内容は製品にステッカーをはる作業である。さて，いくら稼(かせ)ぐことができるか。

内容と操作方法

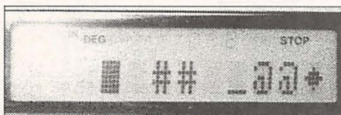
両側から中央に向かってベルトコンベアで製品1（◆）と製品2（@）が運ばれてきます。[6]キーを押すと右の板みたいな装置(＿)がパタッと倒(たお)れステッカーをはることができます。[4]キーを押すと左の装置が働きます。左右両方の装置を一度に働かすには，[5]キーを押します。

これらの操作方法で，製品1だけにステッカーをはってください。製品1にステッカーをはりそこねたり，製品2にステッカーをはってしまうとクビになってしまいます。

そしてバイト料が支払われます。ちなみにバイト料は時給制なので0円てことはないでしょう。また，おんぼろ工場なので装置の反応がキーを押したときより少し遅れてしまいますので注意してください。



▲《写真1》左右から製品が流れてくる。＿のところでステッカーをはる



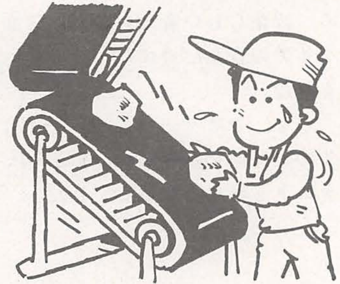
▲《写真2》バシッ！ステッカーをはったところ。◆製品だけにはるんだよ



▲《写真3》別の製品にステッカーをはったりするとクビ。バイト料が支払われる

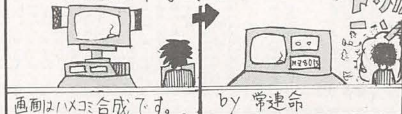
《第1表》変数表

$,A$～E$	キャラクター
I,J	製品の決定
K$	キー
L,M	装置の動作決定
N$,O$	キャラクター
S	時間
V	時間かせぎの長さ
Z	ループ



おんぼろ工場アルバイトのプログラム・リスト

```
P0
  10 $="          ":A$="◆":B$="@":C$=" ":D$="_":E$="█"
  15 S=0:L=0:M=0:V=100
  20 I=INT (RAN#*3):J=INT (RAN#*3)
  30 K$=KEY:IF K$="6";L=1
  35 IF K$="5";L=1:M=1
  40 IF K$="4";M=1
  50 N$=MID(7,4)+A$(I):O$=A$(J)+MID(1,4):$=O$+N$
  60 PRINT CSR 0;O$;CSR 5;"##";CSR 7;N$;CSR 3;D$(M);CSR 8;D$(L);
  65 FOR Z=1 TO V:NEXT Z
  70 IF MID(4,1)=A$(M) THEN 120
  80 IF MID(7,1)=A$(L) THEN 120
 110 S=S+1:L=0:M=0:V=100-20*INT (S/10):IF V<1;V=1
 115 GOTO 20
 120 PRINT :PRINT "¥";S*100:GOTO 10
```



by 常連命

評…なんじゃこれ～(影)

★1月号から活字がひとまわり大きくなったが，これは編集部員の高齢化が進んだためということが判明しました。(宮城県名取市・御府野定連17才)……【編集長：最近文字が見えなくて…。どう？読みやすくなったろう。】

PB-100+増設RAM用

知床(しれとこ)の森伐採(ばっさい)反対!?

Forest(フォーレスト) Guard(ガード)

上野　隆央



STORY

平和が続いていたこの森に，人間が木を切りにやってきた。そこで昔からこの森にいるヘビが，森を守るため人間に立ち向かっていった。

PLAY

あなたは，ヘビです。森には木が8本たっていて，この木を木こり「8」が切りにきます。この木こりにヘビの頭を重ねるとかみついたことになり，木こりは引っ込みます。

するとつぎにハンター「0」がでてきて鉄砲(てっぽう)を撃ってきます。この弾がヘビの頭に3回当たるとゲーム・オーバーになります。また，尻尾(しっぽ)に10回当たると頭に1回当たったことになります。

ハンターは，ヘビに5回以上かみつかれるか，時間がある程度たつと引っ込み，また木こりがでてきます。

使用するキーは，[4]キーで左，[6]キーで右，画面端(はし)までいくと反対側にでます。また，[Z]キーでスコアと，ヘビの残数が表示されます。

最後に，スコアが1000で割り切れると，森の精「&」が現れ，木こりに切り倒された木を元どおりにしてくれます。このとき，ボーナス点がつき，ミスもクリアされ，つぎの面へ進むことができます。

また，1000で割り切れなくても，ある程度ハンターがでてしまうとボーナスも何も入らずに，つぎの面へ進むようになっています。

言い忘れましたが，木こりにすべての木を切り倒されてもゲーム・オーバーです（木はオノが6回当たると完全に倒れます）。

得点

1人の木こりを1回かむと10点プラス。n回かむとn×10点プラス。

1人のハンターを1回かむと，100＋面数×10点プラス。あと1回かむごとに，面数×10点プラス。また，5回以上かむと，得点が2倍になります。

森の精をだしたときのボーナスは，1000×終了した面数＋α点でαは8本の木に関係しています。また，このとき，どの木も倒されていない場合，さらに，10000×終了した面数点プラスされます。

10面を終えると，木こりとハンターがギブアップして，ゲームエンドとなります。

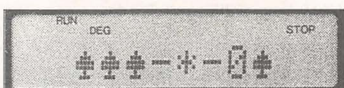
● 参考

・技術評論社夢幻ループ①「緑の土地」(自作)

・ニュース(知床の森伐採問題)



▲《写真1》木こりが登場。右側はキミが操作するヘビ



▲《写真2》うわーっ，ハンターに鉄砲で撃たれてしまった



▲《写真3》ガブッ！どうだ，ヘビがかみついたところ



▲《写真4》これが森の精。ボーナス点も入るぞ

Forest Guardのプログラム・リスト

```
P0
 1 VAC : PRINT "Forest Guard";: GOSUB #6: PRINT :V=1
 2 $=" ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠//."
 3 MODE 4:Q$="os":R$="so":N=10:O=3:X=0:J=0
 4 PRINT "Round";V;: GOSUB #6
 5 P$="8":M=0:L= INT( RAN#*8: GOSUB #1
 7 W=(11-V)*(1-S/1E3+ INT(S/1E3
 8 IF P$="0";U=1: GOTO 25
 9 IF J≠0 THEN 22
10 IF A(L)=6;L= INT( RAN#*8
11 IF M=L+1; IF A(L)<6 THEN 18
12 M=M+ SGN(L+1-M: GOTO 42
18 U= INT( RAN#*W: IF U=0; PRINT CSRM+1;"-";:A(L)=A(L)+1: GOSUB #4
20 GOTO 42
22 M=M+ SGN(M-5.5: GOSUB #2: GOTO 42
25 IF J>4 THEN 22
26 IF Y≥10*(11-W THEN 22
27 IF ABS(M-N-Z≤3 THEN 32
28 U=1:T= SGN((M-N-.5)* INT( RAN#*(12-W:M=M+T* SGN(3.5- ABS(M-N-Z
30 Y=Y+1: GOSUB #2: GOTO 42
32 U= INT( RAN#*W: IF U=0 THEN 35
34 GOTO 28
35 IF M≤N; IF M>8 THEN 28
36 IF M>N; IF M<3 THEN 28
42 K$= KEY: IF K$="4" THEN 46
43 IF K$="Z"; PRINT : PRINT "Score";S;" L"; INT(O-.1;: GOTO 42
44 IF K$="6" THEN 51
45 GOTO 55
46 IF Z=1;Z=0: GOTO 55
48 N=N-1: IF N<0;N=10
49 IF M≤2; IF M-N=1;U=1
50 GOTO 55
51 IF Z=0;Z=1: GOTO 55
52 N=N+1: IF N>10;N=0
54 IF M≥9; IF M=N;U=1
55 IF X≥V*3+5; PRINT :V=V+1: GOTO 82-79* SGN(11-V
56 GOSUB #1
60 IF P$="0"; IF U=0; GOSUB #5: GOTO 63
62 IF M=N+Z; IF M≠0; IF M≠11; PRINT CSRM;"•";:J=J+1: GOSUB #3
63 IF S-1E3* INT(S/1E3≥900; MODE 5: GOTO 65
64 MODE 4
65 IF S≠0; IF FRAC(S/1E3=0; MODE 6:X=0: GOTO 72
66 IF O≤0 THEN 90
68 IF MID(2,8)="......" THEN 90
70 GOTO 7
72 PRINT CSR0;" &";: FOR I=0 TO 7: PRINT CSRI+2;"•";
75 X=X+A(I):A(I)=0: NEXT I: GOSUB #6
78 T=1E3*V+10*(48-X: IF X=0;T=T+1E4*V
80 PRINT : PRINT "Bonus";T;"   ";:S=S+T:V=V+1
82 IF V=11 THEN 95
85 PRINT : PRINT "Score";S;"   ";: PRINT : GOTO 2
90 PRINT : PRINT "GAME OVER Sc";S: END
95 PRINT : PRINT "8<GIVE UP>8","Sc";S

P1
 1 PRINT CSR0;" "+ MID(1,9)+"  "; CSRN;Q$(Z); CSRM;P$;
 2 IF P$="0"; IF U=0 THEN 4
 3 RETURN
 4 IF M≤N; PRINT CSRM+1;"---";: GOTO 7
 5 PRINT CSRM-3;"---";
 7 Y=Y+5: RETURN

P2
 1 IF M≥0; IF M≤11; RETURN
 2 IF P$="8": IF J≠0;P$="0":Y=0:J=0:X=X+1: GOTO 4
 3 IF P$="0" THEN 5
 4 M=11-M+ SGNM: RETURN
 5 IF J>4;T=100+V*J*10: PRINT : PRINT "Bonus";T;"    ";:S=S+T: GOTO 8
 6 IF Y≥10*(11-W THEN 8
 7 GOTO 4
 8 P$="8":M=11* SGN(1+ SGN(5.5-N-Z:J=0:L= INT( RAN#*8: RETURN

P3
 1 IF P$="8";S=S+J*10: RETURN
 2 IF J=1;S=S+100
 3 S=S+10*V: RETURN

P4
 1 $= MID(1,L+1)+ MID(A(L)+9,1)+ MID(L+3): RETURN

P5
 1 IF ABS(M-N-Z)>3 THEN 5
 2 IF M≠N+Z;O=O-1: GOTO 7
 3 PRINT CSRN+1-Z;"x";:O=O-.1: IF FRACO=0 THEN 7
 4 RETURN
 5 IF ABS(M-N-Z=4 THEN 3
 6 RETURN
 7 PRINT CSRN+Z;"*";: RETURN

P6
 5 FOR I=0 TO 99: NEXT I: RETURN
```

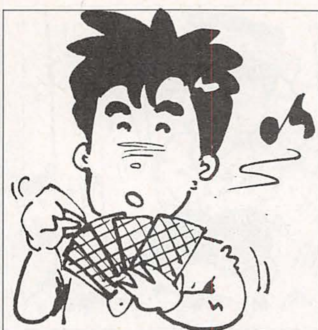

★ある雨の日に，命より大事なベーマガをドブに落としてしまった。うえーん。(富山県小矢部市・石畠慎二14才)……【影：それは，かわいそうに。すぐ新しいのを買いなさい。また落とすといけないから2冊ぐらいね。】

PC-1245用

ポケコンでカードゲームをどうぞ

ポケット・ブラック・ジャック

BUDORI



「ようし，ひともうけしてこよう！」

あなたは，そうつぶやいてカジノに乗り込んでいった…。

はじめに

あらかじめ，**リスト1，2**を実行後，それぞれCSAVEM&C510, &C5C3で**リスト1**を，CSAVEM&C4E1, &C4FEで**リスト2**をテープにセーブし，その後ろに**リスト3**をセーブしておきます。なお**リスト1**は，'87年10月号と同じ。

遊ぶときは，はじめの二つは，CLOADMでロードし，**リスト3**をロード後，DEF Aではじめてください。

遊びかた

はじめに親(ポケコン)，子（プレイヤー）それぞれにカードが2枚配(くば)られます。子は1枚目のカードを見て，持ち点(はじめ500点)の範囲(はんい)内で賭(か)けます(BET)。ENTERキーのカラ打ちで，持ち点を見ることができます。

《第1表》ルールの説明

カードの点数……J～Kが10点。Aは1点か11点。その他は数字どおり。
勝敗……点数の高いほうが勝ち。ただし21点を越えると0点。双方が0点のときは親の勝ち。それ以外で同点のときは，引きわけ。
ボーナス……①カードが5枚で勝つと，もらえるチップは賭け点の2倍，6枚だと3倍。 ②6・7・8の3枚で21点になると2倍。7が3枚で3倍。 ※①・②で計21点であれば，親と同点でも子の勝ち。

賭け点入力後，親の2枚のカードが21点（ブラック・ジャック）だった場合，「B.J」と表示し，親の勝ち。ただし，子もこのとき21点なら，引きわけです。

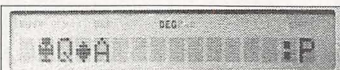
親のカードが21点でなければ，子は1枚目のカードを見て，つぎのカードが必要か判断し，YかNを押してください。合計点が21点を越えるか，カードの枚数が6枚になると，カードは引けません。

カードを引き終わると，Aを持っていれば，Aを11点とするかたずねるので（11点にすると合計点が21点を越えるとき以外），11点にするときはYを押してください。

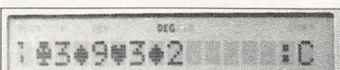
続いて親ははじめの2枚を見せ，合計17点以上になるか，6枚までカードを引きます。

その後，勝者を表示し，あなたの持ち点を表示したあと，続けるかたずねるので，続けるときはカラ打ちし，やめるときはNを入力してください。Nを入力後，あなたのもうけ，つまり最初の手持ちの500点を引いた点数が表示されます。持ち点が0か，5万点以上でゲーム終了になります。

※カード表示で一時停止中は，何かキーを押してください。



▲《写真1》2枚目のカードをめくると…よし，20だぞ



▲《写真2》するとコンピュータ側がカードをめくって…

参考分献

「プレイ・ザ・トランプ」

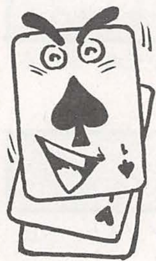
監修：辛島宣夫　（日本交通公社出版事業局）

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
 10:"A" CLEAR : RESTORE
 20:FOR A=&10 TO &C3:
    READ B: POKE &C500+A
    ,B:C=C+B: NEXT A
 30:IF C<>16856 BEEP 3:
    PRINT "DATA ERROR !!
    "
 40:END
 99:"<MACHINE LANGUAGE>
100:DATA &92,&61,&04,&24
    ,&67,&14,&28,&09,&10
    ,&C4,&FF,&56,&00,&10
    ,&1F,&24
105:DATA &67,&1B,&28,&1D
    ,&78,&C5,&AA,&3A,&7F
    ,&10,&C4,&FF,&57,&42
    ,&67,&10
110:DATA &3A,&03,&02,&01
    ,&52,&43,&03,&C5,&F1
    ,&EE,&A8,&DB,&26,&24
    ,&2D,&1F
115:DATA &67,&1C,&28,&16
    ,&78,&C5,&AA,&3A,&5F
    ,&A8,&63,&0F,&2A,&58
    ,&10,&C4
120:DATA &FF,&53,&24,&67
    ,&1B,&28,&4B,&2D,&34
    ,&05,&10,&C6,&B1,&84
    ,&1B,&03
125:DATA &C4,&02,&FF,&F1
    ,&E9,&DB,&00,&10,&24
    ,&F2,&00,&43,&3A,&09
    ,&67,&B4
130:DATA &3A,&0B,&75,&94
    ,&2C,&03,&02,&11,&FF
    ,&BC,&2C,&14,&34,&03
    ,&C4,&02
135:DATA &F9,&F1,&E9,&02
    ,&05,&88,&DB,&5B,&03
    ,&00,&84,&15,&49,&29
    ,&04,&86
140:DATA &59,&FE,&E6,&F8
    ,&99,&63,&3B,&28,&03
    ,&70,&41,&41,&29,&35
    ,&F1,&E0
145:DATA &37,&F7,&05,&2C
    ,&03,&F7,&0F,&5B,&5B
    ,&37,&F2,&05,&3A,&07
    ,&F7,&37
150:DATA &2A,&03,&F7,&0F
    ,&37,&02,&21,&2C,&03
    ,&02,&31,&FF,&B1,&F1
    ,&0B,&F1
155:DATA &0B,&F1,&E0,&37
```

《リスト2》キャラクター・データのプログラム・リスト

```
10:"A" CLEAR : RESTORE
20:FOR A=&E1 TO &FE:
   READ B: POKE &C400+A
   ,B:C=C+B: NEXT A
30:IF C<>2058 BEEP 3:
   PRINT "CH.DATA ERROR
   "
49:"<CHARACTER DATA>
50:DATA &3F,&00,&7E,&42
   ,&7E
55:DATA &1C,&5B,&7F,&5B
   ,&1C
60:DATA &18,&3C,&7E,&3C
   ,&18
65:DATA &1E,&3E,&7C,&3E
   ,&1E
70:DATA &1C,&5E,&7F,&5E
   ,&1C
75:DATA &55,&2A,&55,&2A
   ,&55
```



《リスト3》ポケット・ブラック・ジャックのメイン・プログラム・リスト

```
 1:P= RND 4-1,Q= RND 13
   : IF LEN X$(P,Q-1)
   THEN 1
 2:X$(P,Q-1)="*"
 3:RETURN
 5:K=Q+213+(Q=11)*15+(Q
   =12)*21+(Q=13)*14-(Q
   =10)*217,J=P+2
 6:IF Q=1 LET A(U)=1,K=
   230
 7:IF Q>10 LET Q=10
 8:RETURN
10:"A" POKE &C6FC,&E1,&
   C4: DIM X$(3,12)*1:X
   =500,V=&C510,W=&1D0D
   : RANDOM
12:BEEP 1: PAUSE "   BL
   ACK JACK"
14:FOR A=0 TO 3: FOR B=
   0 TO 12:X$(A,B)="":
   NEXT B: NEXT A: FOR
   Y=1 TO 4
16:WAIT 0:H=0,I=0,M=0,T
   =0,U=8,R=1,S=0
18:FOR A=3 TO 4: GOSUB
   1:A(A)=16P+Q: GOSUB
   1:A(A+3)=16P+Q: NEXT
   A
20:P=(D AND 48)/16,Q=D
   AND 15: GOSUB 5:L=Q:
   PRINT "": CALL V!,1,
   1,J,K;13,194,245
22:CALL W: INPUT "BET ?
   ";N: IF X-N>=0 AND N
   >=1 THEN 26
24:PAUSE "YOUR CHIPS:";
   STR$ X: CALL V: GOTO
   22
26:A=F AND 15,B=G AND 1
   5: IF AB>9 AND AB+1=
   A+B BEEP 2: PAUSE "C
   OMP B.J":T=1
28:P=(C AND 48)/16,Q=C
   AND 15,O=0: GOSUB 5
30:PRINT "": CALL V;O,J
   ,K: CALL W: PRINT ""
   :E=(R>2)*E+(R=2)*Q,L
   =L+Q: IF L>21 LET L=
   0: GOTO 42
32:IF R=5 OR T THEN 40
34:INPUT "NEXT ?";B$:
   IF B$="Y" OR B$="N"
   THEN 38
36:CALL V: CALL W: GOTO
   34
38:IF B$="Y" GOSUB 1:
   GOSUB 5:R=R+1,O=2R:
   GOTO 30
40:IF H IF L<=11 INPUT
   "A->11?";B$: IF B$="
   Y" LET L=L+10
42:PAUSE "PLAYER:";
   STR$ L
50:U=9: CALL V!,1,1,1,1
   ;13,194,232
52:IF S>1 GOSUB 1: GOTO
   56
54:P=(A(S+6) AND 48)/16
   ,Q=A(S+6) AND 15
56:GOSUB 5: PRINT "":
   CALL V;2S,J,K:M=M+Q,
   S=S+1
58:IF I IF M>=7 AND M<=
   11 LET M=M+10
60:IF M<17 AND S<6 THEN
   52
62:FOR A=1 TO 70: NEXT
   A: PRINT "": IF M>21
   LET M=0
64:PAUSE "COMP :"; STR$
   M
70:IF M>L OR L=0 LET X=
   X-N: BEEP 2: PAUSE "
   COMP WIN!": GOTO 78
72:C=C AND 15,D=D AND 1
   5,Z=(CDE=336 OR R=4)
   +(CDE=343 OR R=5)*2+
   1
74:IF L=M IF L<21 OR Z=
   1 BEEP 1: PAUSE "=DR
   AW=": GOTO 78
76:X=X+ZN: BEEP 3:
   PAUSE "PLAYER WIN!"
78:WAIT 99: PRINT "YOUR
    CHIPS:"; STR$ X
80:IF X<1 OR X>=50000
   BEEP 5: GOTO 94
90:INPUT "CONT?";B$: IF
   B$="N" THEN 94
92:NEXT Y: GOTO 14
94:WAIT 150: PRINT "YOU
   R GAIN:"; STR$ (X-50
   0)
96:WAIT : PRINT "    GA
   ME END": END
```


★いやー，はじめてOFに載ったのにはびっくりしました。あのびっくりをもう一度ください。(三重県多気郡・namco隊B才)……【影：どうだ，びっくりこいたか？編：ヒェー。影：編くんがびっくりしてどうする。】



BM特選 ザ・ゲームミュージックプログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので,あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所,氏名,年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

ザ・ゲームミュージックプログラム

X68000用 スキーム

―I'll save you all my justice―

©ボーステック

川野 俊充

ヤッホー，みなさん，お元気ですか？　先月はお休みしてしまってごめんなさい。えっ？　理由だって？　聞かないでください。自分が悲しくなるだけですから……。

さあ，今月の曲はあの88サウンドボードII用「スキーム」より，「アイル・セーブ・ユー・オール・マイ・ジャスティス」です。今回はとくにハンドクラップの音色を作るのがはじめてだったのですが，時間もあったせいで，かなり練り込むことができました。ぜひ聞いてください!!

忘れちゃいけないプログラムの説明

ハンドクラップをハードLEOのランダム波によって再現しています。前々からこの方法は考えていたのですが，なかなか再現できなかったので，苦労を重ねてようやく発表できるようになりました。

この方法では，他にドラムスやフィンガー・スナップ（こちらはセガの「ダイナマイトダックス」に使われています）の音色なども作れるので，各自研究してみてください。

あとドラムスのパートをステレオで割り込みをかけているので，リストをよく見て，研究してください。

おわったおわった

さて，今月は先月休んだぶんとくに気合いをいれてプログラムしたわけですが，いかがでしたか？　えっ？　これから打ち込むんだよだって？　そうだよね。ごめんごめん。感想やリクエストがあったら，お便りくださいね。

では，また来月，バーイ!!

アサルト

namco

STERAS

評：私の自家用にそっくり（影）

by すてらす

スキーム―I'll save you all my justice―のプログラム・リスト

```
  1 /*                                                         sa."iwill
 10 /*D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A/*
 20 /*D A                       S c h e m e                          D A/*
 30 /*D A                                                            D A/*
 40 /*D A  I ' l l   s a v e   y o u   a l l   m y   j u s t i c e   D A/*
 50 /*D A                                                            D A/*
 60 /*D A       C o m p o s e d   B y   古代  祐三                    D A/*
 70 /*D A                                                            D A/*
 75 /*D A           P r o g r a m e d   B y   川野  俊充              D A/*
 80 /*D A                                                            D A/*
 85 /*D A         i n   D e c e m b e r ／ 1 7  ／1 9 8 8            D A/*
 90 /*D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A D A/*
100 dim char Ebass(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       B a s s
120      58, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      31,  2,  1,  3,  1, 30,  0,  2,  3,  0,  0,
150      31,  2,  1,  3,  1, 30,  0,  1,  7,  0,  0,
160      31,  2,  1,  3,  1, 20,  0,  2,  3,  0,  0,
170      31,  5,  3,  6,  1,  2,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,Ebass)
190 dim char syns(4,10)={
200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       コード
210      60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230      31,  7,  0,  2,  1, 30,  0,  8,  3,  0,  0,
240      22,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
250      31,  7,  0,  2,  1, 20,  0,  4,  7,  0,  0,
260      31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  7,  0,  0}
270 m_vset(71,syns)
280 dim char synse(4,10)={
290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       H i t   1
300      60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320      31,  0,  0,  2, 15, 30,  0,  8,  3,  0,  0,
330      18, 13,  9,  7,  7,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
340      31,  0,  0,  2, 15, 30,  0,  6,  7,  0,  0,
350      18, 13,  9,  7,  7,  0,  0,  6,  7,  0,  0}
360 m_vset(72,synse)
```


★「水兵リーベ僕の船，七曲がりシップスクラークか」影さん，これ何だかわかりますか？（愛知県常滑市・梅原昭夫15才）……【影：なつかしい。昔も今も変わってない。こうして暗記したもんだよ。女の子の名前を。】

```
370 dim char hihat(4,10)={
380 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          ハイハット
390       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
400 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410       31, 31,  5,  5,  2,  0,  0, 15,  1,  3,  0,
420       31, 19, 16,  8, 10,  4,  0,  7,  7,  0,  0,
430       31, 11,  6,  6, 10,  0,  0, 15,  3,  2,  0,
440       31, 22, 18,  8, 10,  4,  0,  5,  3,  1,  0}
450 m_vset(73,hihat)
460 dim char Bdrum(4,10)={
470 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          バスドラム
480       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
490 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500       31, 21,  0,  5, 15, 10,  0,  4,  0,  0,  0,
510       28, 19,  0, 15, 15,  0,  2,  3,  0,  0,  0,
520       31, 18,  0, 15, 15, 21,  2,  1,  0,  0,  0,
530       28, 17,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
540 m_vset(74,Bdrum)
640 dim char snare(4,10)={
650 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          スネアドラム
660       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
670 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  3,  3,  0,
690       31, 16, 14, 12,  5,  3,  0,  0,  7,  0,  0,
700       31, 22,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  0,  2,  0,
710       31, 18, 17, 10, 15,  1,  0,  0,  0,  2,  0}
720 m_vset(75,snare)
730 dim char tomtom(4,10)={
740 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          タムタム
750       62, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
760 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
780       31, 17, 15,  9,  5,  5,  0,  0,  0,  0,  0,
790       31, 15, 14,  8,  1,  7,  0,  1,  0,  0,  0,
800       31, 15, 14,  8,  1,  7,  0,  1,  0,  0,  0}
810 m_vset(76,tomtom)
820 dim char main(4,10)={
830 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          S y n s  1
840       44, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
850 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
860       31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  8,  3,  0,  0,
870       18, 10,  4,  6,  1,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
880       31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  8,  7,  0,  0,
890       31, 10,  4,  6,  1,  0,  0,  8,  7,  0,  0}
900 m_vset(77,main)
910 dim char main2(4,10)={
920 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          S y n s  2
930       60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
940 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
950       31,  0,  0,  0,  0, 33,  0,  8,  3,  0,  0,
960       18, 15,  0,  6,  3,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
970       31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  7,  0,  0,
980       31, 15,  0,  6,  3,  0,  0,  4,  7,  0,  0}
990 m_vset(78,main2)
1010 dim char sub(4,10)={
1020 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          H i t  2
1030      60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1040 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050      22,  3,  2,  1,  3, 32,  0,  8,  3,  0,  0,
1060      16, 11,  6,  6,  4,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
1070      22,  3,  2,  1,  3, 28,  0,  4,  7,  0,  0,
1080      22, 11,  6,  6,  4,  0,  0,  4,  7,  0,  0}
1090 m_vset(79,sub)
```

```
1110 dim char trumpet(4,10)={
1120 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          B a s s  2
1130      18, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1140 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1150      31, 10,  0,  0, 15, 30,  0,  0,  0,  0,  0,
1160      31, 10,  0,  0, 15, 28,  0,  0,  0,  1,  0,
1170      31, 10,  0,  0, 15, 32,  0,  0,  0,  0,  0,
1180      31, 10,  0,  7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
1190 m_vset(80,trumpet)
1210 dim char bass2(4,10)={
1220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          R i d e
1230      60, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250      31, 31,  4,  2,  3, 15,  0,  4,  3,  1,  0,
1260      31, 31,  6,  4,  8,  0,  2, 14,  3,  3,  0,
1270      25, 28,  5,  2,  3, 15,  0,  2,  7,  2,  0,
1280      31, 31,  7,  4,  7,  0,  2, 14,  7,  3,  0}
1290 m_vset(81,bass2)
1310 dim char sub2(4,10)={
1320 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          シンセ
1330       4, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1340 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1350      18,  0,  0,  6,  0, 35,  0,  8,  7,  0,  0,
1360      18,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
1370      18,  0,  0,  6,  0, 35,  0,  8,  3,  0,  0,
1380      18,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  3,  0,  0}
1390 m_vset(82,sub2)
1410 dim char trumpet2(4,10)={
1420 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          D . G u i t a r
1430      40, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1440 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1450      31,  2,  1,  0,  1,  8,  0,  3,  0,  0,  0,
1460      18,  3,  2,  7,  1, 22,  0, 15,  0,  0,  0,
1470      31,  2,  1,  0,  1, 25,  0,  1,  3,  0,  0,
1480      31,  7,  1,  7,  2,  0,  0,  5,  7,  0,  0}
1490 m_vset(83,trumpet2)
1510 dim char clap(4,10)={
1520 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          C l a p  C l a p ! !
1530      61, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1540 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1550      31, 15,  0,  0,  1,  3,  0,  0,  0,  0,  1,
1560      20, 18, 17, 15,  2,  8,  0,  6,  3,  0,  0,
1570      31, 17, 17, 15,  1,  8,  0,  6,  7,  0,  0,
1580      31, 23, 22, 15, 13,  0,  0,  6,  0,  0,  0}
1590 m_vset(84,clap)
1610 dim char pbrs(4,10)={
1620 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          P o w e r  B r a s s
1630      56, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1640 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1650      16, 14,  0,  3,  3, 25,  0,  3,  0,  0,  0,
1660      20,  0,  0,  3,  3, 26,  0,  1,  3,  0,  0,
1670      27,  0,  0,  3,  3, 26,  0,  1,  3,  0,  0,
1680      27,  0,  0,  9,  3,  0,  0,  1,  3,  0,  0}
1690 m_vset(85,pbrs)
1710 dim char bas(4,10)={
1720 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          E . G u i t a r
1730      57, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1740 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1750      31, 10,  0,  8,  2, 19,  0,  6,  0,  0,  0,
1760      31,  2,  0,  8,  2, 20,  0,  1,  0,  0,  0,
1770      31,  2,  0,  8,  2, 50,  0,  4,  0,  0,  0,
1780      31,  3,  0,  8,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1790 m_vset(86,bas)
1810 dim char cow(4,10)={
```

★なぜ僕だけイヤなことばかり起こるのだろうか，と思っていたら，影さんみたいな人がいたので，安心した。
(埼玉県狭山市・高橋学士13才)……【影：ワタシは，こうしてみんなを勇気づけているわけだな。悲しい。】

```
1820 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          C o w B e l l
1830         59, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1840 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1850         31, 20, 19,  6,  2,  0,  0, 15,  0,  0,  0,
1860         31, 20, 12,  6,  2, 35,  0,  8,  0,  0,  0,
1870         31, 17, 13,  6,  3, 32,  0,  7,  0,  0,  0,
1880         31, 16, 16,  7,  2,  0,  0,  2,  0,  0,  0}
1890 m_vset(87,cow)
1910 dim char sam(4,10)={
1920 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          さみせん
1930         58, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
1940 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1950         31, 16,  6,  7,  2, 33,  0,  1,  0,  0,  0,
1960         28, 16,  6,  7,  4, 18,  2,  8,  0,  0,  0,
1970         31,  6,  6,  7,  1, 40,  0,  1,  0,  0,  0,
1980         31, 15,  6,  7,  5,  0,  0,  2,  0,  0,  0}
1990 m_vset(88,sam)
2010 dim char bas2(4,10)={
2020 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          E . G u i t a r   2
2030         57, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
2040 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2050         31, 10,  0,  8,  2, 19,  0, 12,  0,  0,  0,
2060         31,  2,  0,  8,  2, 20,  0,  2,  2,  0,  0,
2070         31,  2,  0,  8,  2, 50,  0,  8,  3,  0,  0,
2080         31,  3,  0,  8,  2,  0,  0,  2,  7,  0,  0}
2090 m_vset(89,bas2)
2110 dim char wind(4,10)={
2120 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          ゲームセンター
2130          4, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
2140 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2150          2,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
2160          8,  0,  0, 15,  0,  0,  0, 10,  3,  0,  0,
2170          2,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  0,  7,  0,  0,
2180          4,  0,  0, 15,  0,  0,  0, 10,  7,  0,  0}
2190 m_vset(90,wind)
2210 dim char wind2(4,10)={
2220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          ータンセムーゲ
2230          4, 15,  3,  0,200,  0, 23,  0,  3,  3,  0,
2240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2250         18,  5,  0, 15, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
2260         31,  3,  0, 15, 15,  7,  0, 10,  3,  0,  0,
2270         31,  5,  0, 15, 15,  0,  0,  0,  7,  0,  0,
2280         31,  3,  0, 15, 15,  0,  0, 10,  7,  0,  0}
2290 m_vset(91,wind2)
9000 m_init():for i=1 to 16:m_alloc(i,10000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
9025 str n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],t[256],u[256],v[256],w[256],x[256],
y[256],z[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],t6[256],t7[256],t8[256],t9[256
],t10[256]
9040 t1="@76@l2<g&g-&f&e>l16":t2="@76@l2<c>&b&b-&a"
9050 t3="@76@l1<bb-aa-gg-fee-dd-c>bb-@l2al16":t4="@76@l1<ee-dd-c>bb-aa-gg-fee-@
l2dl16"
9060 t5="@76l64<g&g-&f&e>l16":t6="@76l64<c>&b&b-&al16":t7="@76l64g&g-&f&el16"
9080 t8="@76@l1<d-c>bb-aa-gg-fee-dl16":t9="@76@l1b-aa-gg-fee-dd-c>bl16":t10="@7
6@l1g-fee-dd-c>bb-aa-gl16"
10000 /*
10010 /*
10020 a="t140 @70 o2   v11 q6 p3 l16 y48,16
10030 b="g2.g8g8e-2.e-8e-8c2.c8c8d4d4d4d4>
10040 c="|:4g8<gg>:||:4f8<ff>:||:4e-8<e-e->:||:3d8<dd>:|
10050 d="|:4e-8<e-e->:||:4b-8<b-b->:|<|:4c8<cc>:||:4d8<dd>:|>|:4e-8<e-e->:||:4b-
8<b-b->:|
10060 e="|:4a8<aa>:|l12|:6d<d>:|
10070 f="l16|:4g8<gg>:||:4f8<ff>:||:4e-8<e-e->:||:4d8<dd>:|
10080 g="|:8e-8<e-e->:||:8g8<gg>:|":g=g+g+"|:8e-8<e-e->:||:8f8<ff>:|"
10090 h="|:16g8<gg>:|r1r2.o2d4
11000 m_trk(9,a)
11010 m_trk(9,b)
11020 m_trk(1,a)
11030 m_trk(1,c+"f8<ff>")
11040 m_trk(1,c+"d8<dd>")
11050 m_trk(1,d)
11060 m_trk(1,e)
11070 m_trk(1,f)
11080 m_trk(1,f)
11090 m_trk(1,f)
11100 m_trk(1,f)
11110 m_trk(1,g)
11120 m_trk(1,h)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     @71 o2    v9 q7 p3 l16 y49,00
12030 b="|:2g8gb-rb-rb-a8g4r8:|g8gb-rb-rb-a8.b-8.<c8@72v15q3>>d4d4d4<<q7@77>v9f4
12040 c="v8q8o2@77g1f1e-1d2.f4g1f1e-1d2.d4
12050 d="@78v10l16o2|:2b-2g4g4b-2<d4>b-4|2g2e4g4a2f+2:||1g2<c2c2d2
12060 e="@85o3l4v13
12070 f="g2<d2.c>b-al16g1c+32&d4.&d.@86v13q8l24<
12080 g="dfafa<d>a<dfdfa|:4gagfdf:|gfdb-gfgfdc>b-gl16fdfgagfde-fgb-<e-2
12090 h="l64y49,0y50,32c&c&c&y49,32y50,64c&y49,64y50,96c&y49,96y50,128c&y49,128y
50,160c&y49,160y50,192c&y49,192y50,255c&y49,0y50,32d-&y49,32y50,64d-&y49,64y50,9
6d-&y49,96y50,128d-&y49,128y50,160d-&y49,160y50,192d-&y49;192y50,255d- y49,0 y50
,32 l16
12100 j="dcdfd8dcdfd8dc>af@88q7l16o4
12110 k="v14|:4gfgb-:|<r|:3c+32&d.:|drdcdfdc>b-gfdb-gfgfdb-gfgfdcc32&c+.dfffggga
aa<ccdd|:4gfdb-gf:|ggffddcc>b-b-ggb-b-<ccddcc>b-b-<cc|:2c+dddfddd:|
12120 l="@89v14o3l12y49,0y50,40
12130 m="q8e-2.&e-fg&g32&g+32&a2&a8.&ab-g&g32&g+32&a4&a16g4.&g2.g8.a8.b-8<c4.d2>
l24gab-<c4d4>b-<cdfdfg16&f+48&e48f4q7gggfffdddfffdddccc>b-b-b-<ccc>b-b-b-gggfffd
ddl16gab-<cdcd1d8.c8.>b-8a8.b-8.<c8>ab-a8&a2<c4f1
12140 n="v8@90y49,00y50,60o1g1&g1@91g1&g1r1r1
13000 m_trk(10,a)
13010 m_trk(10,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
13040 m_trk(2,e)
13050 m_trk(2,f)
13060 m_trk(2,g)
13070 m_trk(2,h)
13080 m_trk(2,j)
13090 m_trk(2,k)
13100 m_trk(2,l)
13110 m_trk(2,m)
13120 m_trk(2,n)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     @71 o2    v9 q7 p3 l16 y50,20
14030 b="|:2d8dgrgrgd8d4r8:|e-8e-grgrge-8.e-8.e-8@79v14q3<d4d4d4>q7@77v9c4
14040 c="v8q8o2@77d1c1>b-1a2.<c4d1c1>b-1a2.a4
14050 d="@78v10l16o2|:2g2e-4e-4f2b-4f4|2e2c4e4f+2d2:||1e2g2a2a2
14060 e="@85o3l4v11r8y50,32
14070 f="p2g2<d2.c>b-al16g1c+32&d4.&d.@86v11q8l24p2<
14110 k="v11p2|:4gfgb-:|<r|:3c+32&d.:|drdcdfdc>b-gfdb-gfgfdb-gfgfdcc32&c+.dfffgg
gaaa<ccdd|:4gfdb-gf:|ggffddcc>b-b-ggb-b-<ccddcc>b-b-<ccc+dddfdddc+dddfd
14120 l="@89v11o3l12r4
```


★先輩に「おまえオレをにらんだな」と言われたので，「見つめているんです」と言った。この後どうなったでしょう。(和歌山県東牟婁郡・NHI13才)……【編：毎日よりそってくる。影：うわさの２人となった。】

```
15000 m_trk(11,a)
15010 m_trk(11,b)
15020 m_trk(3,c)
15030 m_trk(3,d)
15040 m_trk(3,e)
15050 m_trk(3,f)
15060 m_trk(3,g)
15070 m_trk(3,h)
15080 m_trk(3,j)
15090 m_trk(3,k)
15100 m_trk(3,l)
15110 m_trk(3,m)
15120 m_trk(3,n)
16000 /*
16010 /*
16020 a="      @71 o2     v9 q7 p3 l16 y51,40
16030 b="|:2>b-8b-<drdrd>b-8b-4r8:|<c8ce-re-re-c8.c8.c8@72v15q3y51,52>r32d4d4d8.
.<y51,40q7r4
16040 c="v8q8o1@77b-1a1g1a2.a4b-1a1g1a2.f4
16050 d="@82l16o3v9y51,48q7e-4.>b-<e-g4.e-gb-4.fb-<d4>b-4c4.>g<ce4.egf+4a4<d4f+4
g2e-4g4f2d4>b-4
16060 e="a2<c4e4q8ce>geceg<cf+d>af+d>af+d
16070 f="@78v10l32rgav11b-<cv12dev13f+o3g4l16r2.f4r8fr8fr8r4e-4r2r8dr8dr8c+.&d.d
r4
16080 g="|:3r4o3g4r2r4f4r8fr8fr8r4e-4r2r8dr8dr8c+.&d.dr4:|
16090 h="q6>v13|:2g4.a8&a2b-4.<c8&c2g4.&a8&a2b-4.<c8&c2:|d1&d2d8.c8.>b-8<c1&c1
16100 j="r2.r1@72v15o1y51,60q3f16g8g8.v13l8g4v9g4v6gr1v15f16g8g8.v9g4v5g4v2g4v1g
4@v75g4@v70g4r8v12o2@77y51,40q7c4
17000 m_trk(12,a)
17010 m_trk(12,b)
17020 m_trk(4,c)
17030 m_trk(4,d)
17040 m_trk(4,e)
17050 m_trk(4,f)
17060 m_trk(4,g)
17070 m_trk(4,h)
17080 m_trk(4,j)
18000 /*
18010 /*
18020 a="      @78 o3   v12 q7 p1 l16 y52,00
18030 b="g2.a4b-2.<c4e-2&g2&a1
18040 c="q8o2v14|:2g2b-4.ab-<c8.>b-8.<c8>a2g2b-4.b-<c|2d8.c8.>b-8a2<:||1d2f2
18050 d="v13|:2e-2>b-4<c4d2f4d4|2c2>g4<c4d2>a2<:||1
18060 e="c2e2e2f+2
18070 f="@78v13o3l16r4d4r2.c4r8cr8cr8r4>b-4r2r8ar8ar8a-.&a.ar4
18080 g="|:3r4o3d4r2.c4r8cr8cr8r4>b-4r2r8ar8ar8g+.&a.ar4:|
18090 h="q6>v13|:2e-4.f8&f2g4.a8&a2<d4.f8&f2g4.a8&a2:|b-1&b-1a1&a1
18100 j="r2.r1@72v15o1r32q3f16g8g8.v13l8g4v9g4v6gr1v15f16g8g8.v9g4v5g4v2g4v1g4@v
75g4@v70g4r16.v12o2@77q7f4
19000 m_trk(13,a)
19010 m_trk(13,b)
19020 m_trk(5,a)
19030 m_trk(5,c)
19040 m_trk(5,d)
19050 m_trk(5,e)
19060 m_trk(5,f)
19070 m_trk(5,g)
19080 m_trk(5,h)
19090 m_trk(5,j)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      @78 o3   v12 q7 p2 l16 y53,40
20070 f="@78v13o2l16r4b-4r2.a4r8ar8ar8r4g4r2r8fr8fr8e.&f.fr4
```

```
20080 g="|:3r4o2b-4r2.a4r8ar8ar8r4g4r2r8fr8fr8e.&f.fr4:|
20090 h="q6>v13|:b-4.<c8&c2e-4.f8&f2b-4.<c8&c2d4.f8&f2:|g1&g1f1&f1
20100 j="r2.r1@79v15o2q3f16g8g8v10gv8gl16v5gr1r2v14f16g8g8v9gv7gv4gr1r2v9o2q8r4
21000 m_trk(14,a)
21010 m_trk(14,b)
21020 m_trk(6,a)
21030 m_trk(6,c)
21040 m_trk(6,d)
21050 m_trk(6,e)
21060 m_trk(6,f)
21070 m_trk(6,g)
21080 m_trk(6,h)
21090 m_trk(6,j)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      @74 o2 @v127 q8 p3  l8 y54,20
22030 b="|:2crcrcrcc:|crcrcr"+t1+t1+t1+t2+t2+t2
22040 c="l16|:15@74cr@73p1aa@75<c8>@73p1aa:|@74cr@75<cc>"+t1+t1+t1+t2+t2+t2
22050 d="l16|:7@74cr@81p2<<d8>>@75<c8>@74cccr@81p2<<d8>>@75<c4>:|
22060 e="@75<|:6c12:|>"+t3+t3+t3+t4+t4+t4
22070 f="l16|:15@74cr@73p1aa@75<c8>@73p1aa:||:2"+t5+t6+t7+":|"+t5+t6
22080 g="l16|:12@74cr@81p2<<d8>>@75<c8>@74cccr@81p2<<d8>>@75<c4>:|
22090 h="l16|:11@74cr@73p1aa@75<c8>@73p1aa:|@74cr@73p1aa@81o4v15c4
23000 m_trk(15,a)
23010 m_trk(15,b)
23020 m_trk(7,a)
23030 m_trk(7,c)
23040 m_trk(7,d)
23050 m_trk(7,e)
23060 m_trk(7,f)
23070 m_trk(7,f)
23080 m_trk(7,g)
23090 m_trk(7,h)
24000 /*
24010 /*
24020 a="      @84 o3   v15 q8 p3 l16 y55,20 y15,222
24030 b="|:3a8a4a8a8aa8.a8:|y15,0@80v13q3d4d4d8y15,222@84q8v15aa
24040 c="@v127|:7a8a4a8a8aa8.a8:|y15,0@81b4b4b4b8b8
24050 d="@83o2v12y55,60e-1>b-1<c1d1e-1>b-1a1<d1
24060 e="l16o4@81v15c4.@87dd8.dddd8d |:2d8dd8.d8dddd8.d8:|d8dd8.d8dddd8.d8
24070 f="@81@v127c4.@87v14dd8.dddd8d|:2d8dd8.d8dddd8.d8:|d8dd8.d8drrrrrrr
24080 g="@81@v127o4p1|:5c1&c1:|r1|:4@76o2"+t5+":||:4"+t6+":||:4"+t7+":|y15,222@8
4o3aaaa
24090 h="a8|:2a4a8a8aa8.a8a8a4a8a8aay15,0@80o3v13q3fg8g8.o3q8@84y15,222v15:|a4a8
a8aa8.a8a8a4a8a8aaa
25000 m_trk(16,a)
25010 m_trk(16,b)
25020 m_trk(8,a)
25030 m_trk(8,c)
25040 m_trk(8,d)
25050 m_trk(8,e)
25060 m_trk(8,f)
25070 m_trk(8,e)
25080 m_trk(8,f)
25090 m_trk(8,g)
25100 m_trk(8,h)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play():for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60030 while 1
60040   while m_stat(1)
60050   endwhile
60060  m_play()
60070 endwhile
```

★何！ベーマガ編集部で赤ちゃんパンダを飼っているって？なんだ，Yu-Youさんか。(東京都大田区・平社　仁　17才)……【編：人気も赤ちゃんパンダなみだけど，赤ちゃんパンダ以上によく眠るんだ。原稿まだー。】

ザ・ゲームミュージックプログラム♪

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用

エキサイティングサッカー

―エンディング・テーマ― ©コナミ

川野 俊充

88ユーザーのみなさん，お久しぶりです。今月は88SRのノーマルFM音源用で，コナミのファミコンディスク・ゲームの「エキサイティングサッカー」よりエンディング・テーマをお届けします。

じつはこの曲，X68K用に作ったサンプリングバシバシ使用バージョンを88ユーザーの人に聞いてもらいたかったので，コンバートしなおしました。

ボクのコナミ好きは最後を読んでもらえばわかるとおり，この曲もそれだけ気合いを入れて作ったので，いままで88で作ったミュージック・プログラムの中で一番気に入ってます。みんな絶対に打ち込んでネ!!

でもうんちくはあるのだ

たった一つだけ不満なのはドラムス。「スナッチャー」を聞く前は“PSGでは最高のドラムスだ！”とか思い込んでいたのですが，聞いた後はその技術の差にガク然としてしまいました。

しかたなくマネしようとしたのですが，BASICではノイズの周波数の上げ下げやノイズ↔トーン↔ノイズ↔トーンの切り換えが素速くできないので（BASICではこのプログラムでやっているくらいが限度だと思う），一つの音色の間にノイズの周波数が変わっているスネアドラムなどは，あきらめてしまいました。

でも，その他のPSGによるエコーやベースなど工夫したところはたくさんあるので，自分のプログラムを作る際に参考にしてください。

いきなりスナッチャーでしょう！

突然ですが，いや～スナッチャーってほんっとにいいもんですねえ～。サイバーでパンキーでなんとかランナーな内容といい，コナミっぽくないグラフィックといい，シューティング・ゲームっぽくないBGMといい，もう最高!!

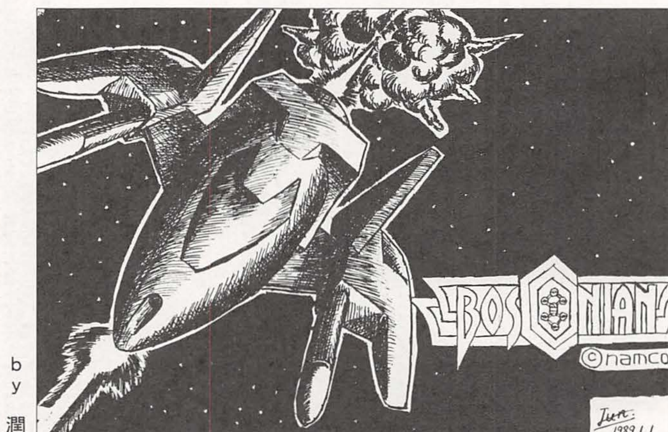
とくに音楽に関してはゲーム・ミュージックというワクからはずれたまさに“BGM”としての曲ばかりです。というのも，いままでのゲーム・ミュージックは「ゲームを引きたてるBGM」としての曲はあまりありませんでしたからねえ。曲とゲームがあまりマッチングしてないものってほとんどだと思いません？やはり，ゲームを映画のように演出するのに成功したのはこの「スナッチャー」でしょう。

あるバーの前に立つとその中で流れている曲が小さく聞こえ，中に入ると音量が大きくなる。こんなささいなことでもゲームを演出するということでは大変効果的なわけです。

そしてもうひとつ感心したのは，ノイズによるドラムス。PSG1チャンネルのみで，ノイズとトーンをまぜたり，ノイズの周波数を巧みに操ったりして，見事な音色をだしています。ゲーム・ミュージック・プログラムを作る人には大変参考になるでしょう。

いや～，神さま仏さま，コナミさまってとこですネ。

さて，今月はこのくらいで。また来月お会いしましょう。



by 潤

評…おーっ、かっこいい(編)

★友人Hが突然「オレ，パソコンやめるから，ベーマガあげるわ」と言いだした。調べてみると彼女ができていた。ベーマガを捨てて，女に走るとは。(大阪府高槻市・志水篤史15才)……【影：うらやましいかぎりだ。】

エキサイティングサッカー―エンディング・テーマ―のプログラム・リスト

```
1 'save"exciting
2 '-------------------------
3 '-   ｴｷｻｲﾃｨﾝｸﾞ ｻｯｶｰ      -
4 '-                       -
5 '-     Ending Theme      -
6 '-                       -
7 '-     By T.Kawano       -
8 '-                       -
9 '-------------------------
10 KEY 5,"run"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD   ,A%(0,0)                         'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                      'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)           'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                      'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                      'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)           'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                      'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                   'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                      'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                      'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255              'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255              'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255              'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)               'PMS
740 RETURN
999 '-------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  60, 15,  2,  1,      0,  0,  0,  0,0,0
1030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          MAIN
1040 DATA  31,  4,  3,  4,  5, 40,  1,  2,  3,  0
1050 DATA  31,  7,  3,  6,  5,  0,  1,  1,  3,  0
1060 DATA  31,  7,  3,  4,  5, 40,  1, 14,  7,  0
1070 DATA  31,  8,  5,  6,  5,  0,  0,  4,  7,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '-------------------------------------------------------------------
2000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
2010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
2020 DATA  60, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
2030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          SUB
2040 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 33,  0,  8,  3,  0
2050 DATA  18, 15,  0,  7,  3,  0,  0,  8,  3,  0
2060 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  4,  7,  0
2070 DATA  31, 15,  0,  7,  3,  0,  0,  4,  7,  0
2080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
2090 '-------------------------------------------------------------------
3000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
3010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
3020 DATA  44, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
3030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          SUB
3040 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  8,  3,  0
3050 DATA  18, 12,  5,  7,  3,  0,  0,  8,  3,  0
3060 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  8,  7,  0
3070 DATA  31, 12,  4,  7,  3,  0,  0,  8,  7,  0
3080 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
3090 '-------------------------------------------------------------------
4000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
4010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
4020 DATA  44, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
4030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          SUB
4040 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  2,  3,  0
4050 DATA  18,  9,  1,  6,  1,  0,  0,  8,  3,  0
4060 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  4,  7,  0
4070 DATA  31,  9,  1,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0
4080 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
4090 '-------------------------------------------------------------------
5000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
5010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
5020 DATA  60, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
5030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS          SUB
5040 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 33,  0,  8,  7,  0
5050 DATA  18, 15,  0,  7,  3,  0,  0,  8,  7,  0
5060 DATA  31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  4,  3,  0
5070 DATA  31, 15,  0,  7,  3,  0,  0,  4,  3,  0
5080 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
5090 '-------------------------------------------------------------------
10000 '
10010 '
10020 A1$="@0v13l16o5e2 f+4&f+<a+>c+f+ g+4g+gg+a+4l48@2<f+fed+dc+c<ba+ag+gf+fel1
6
10030 B1$="@1v14l16o2b2 >c+4&c+<a+a+>c+ ee8.ee8f+4l48>c+c<ba+ag+gf+fed+dc+c<bl16
10040 C1$="@4v14l16o2g+2a+4&a+f+f+a+ bb8.bb8>c+4l48a+ag+gf+fed+dc+c<ba+ag+l16
10050 D1$="o2y7,49y6,0l16r1r2r8.s1m1000cccy6,14m5000c8
10060 E1$="v12o2l16q7f+4f+8c+8f+4f+>c+<f+8 f+4f+8c+f+8>c+8f+8c+8<f+
10065 F1$="s1m6000o4r64b2>c+4&c+16<f+16a+16>c+16e4e16d+16e16f+4r16r64v9o6l48f+fe
d+dc+c<ba+a
10070 '
10080 A2$="v14d+2d+8f+8b8d+8c+4&c+d+8ec+4&c+d+8d32c+32
10090 B2$="o2b2b8>d+8f+8<b8a2a4r16b8.
10100 C2$="o2f+2f+8b8>d+8<f+8e2e4r16f+8.
10110  X$="y7,48m1000y6,63c4y7,49y6,0c8.y7,48y6,63cc4y7,49y6,0c4
10120 D2$=X$+"y7,48y6,63c4y7,49y6,0c8.y7,48y6,63cc4y7,49y6,0ccm2000c8
10130 E2$="b8.f+b8f+8<b4>b4b8.f+b8f+8<b4&b>b8.
10140 F2$="v9o5l16q8d+16.&d+2d+8f+8b8d+8c+4&c+d+8ec+4&c+d+16.
10150 '
```

★友人Aは，他人の打ち込んでいるプログラムを壊して逃げていく。影さんの仲間に入れてやってください。(長野県上伊那郡・唐沢　明15才)……【編：そんなことすると影さんみたいに友達が少なくなるぞ。影：あれ。】

```
10160 A3$="18<b4&b16e16g+16b16>dc+<b16>f+d+16&d+2.r16d.c+4&c+16d+e16g+f+d+c+<b4&
b16g+16b16>d+16f+ed+c+
10170 B3$="18g+2b4g+16bb16&b2.r16a+.a4r16>c+.d+4<a4g+4r16e16g+16b16>c+4.<g
10180 C3$="18e2g+4e16g+f+16&f+2.r16f+.f+4r16a.a4f+4f+4r16<b16>e16g+16g4.c+
10190 D3$=X$+"y7,48y6,63c4y7,49y6,0c8.y7,48y6,63cc4y7,49y6,0cm2000c8."+X$+X$
10200 E3$="18e4>e<be4>e4<b.f+16bf+<b4&b16>g.f+4&f+16>c+c16<b4&bf+e4>e<ea4a4
10210 F3$="18d+32d32c+32<b4&b16e16g+16b16>dc+<b16>f+d+16&d+2.r16d.c+4&c+16d+e16g
+f+d+c+<b4&b16g+16b16>d+16f+ed+c32
10220 '
10230 A4$="d+4&d+16d+16g+16b16bba+g+g+2.&g+.a+32g+32g4.148g+a+>cdef18g2
10240 B4$="b4r16b16>d+16g+16g+4gfd+1d+4.148egg+a>cd18d+2
10250 C4$="f+4r16f+16b16>d+16d+4d4<a+1a+4.>148cde+fgg+18a+2
10260 D4$=X$+X$+"y7,48y6,63c4y7,49y6,0c8cy7,48y6,63cc8y7,49y6,0c8m5000y6,14cm100
0y7,48y6,63c8c
10270 E4$="g+.>d+16g+<g+16f+16f4a+4d+.a+16>d+<a+d+.>d+<a+.d+4&d+16a+16>a+16g+16g
16f16d+16<a+d+.
10280 F4$="c16.d+4&d+16d+16g+16b16bba+g+g+2.&g+.a+32g+32g4.148g+a+>cdd+f18g4.&g3
2
10290 '
10300 A5$="@3v14o5c4&c16<e-16a-16>e-16d-c<b-a-b-4&b-16>cd-16c<b-a-g
10310 B5$="@v127<a-4&a-16c16e-16>c16<a-4e-4f4.r16b-16g4e4
10320 C5$="v15e-4&e-16<a-16>c16a-16e-4c4d4.r16f16e4<b-4
10330 D5$="y6,63c4y7,49m5000y6,14c8y6,0m1000c8y7,48y6,63c8y7,49y6,0c8m5000y6,14c
8m1000y6,0cy7,48y6,63cc8y7,49y6,0c8m5000y6,14c8m1000y6,0c8y7,48y6,63c8y7,49y6,0c
8m5000y6,14cm2000y6,0cm1000cy7,48y6,63c
10340 E5$="v13a-.a-16>e-<e-a-.>e-16a-<b-16a-16g.g16>g<g>c.<g16c16>f16e16c16
10350 F5$="v11o5r16.c4&c16<e-16a-16>e-16d-c<b-a-b-4&b-16>cd-16c<b-a-g32
10360 '
10370 A6$="a-4&a-16<a-16>c16f16a-a-a-16g.g-2d-d-d-16e-.
10380 B6$="f4&f16<e-16a-16>c16fff16d.d-.<b-16d-16g-16b-16>d-16<b-b-b-16>c.
10390 C6$=">c4&c16<c16e-16a-16>ccc16<b.b-.g-16<b-16>d-16g-16b-16g-g-g-16a-.
10400 D6$="y6,63c4y7,49m5000y6,14c8m1000y6,0cy7,48y6,63cc8y7,49y6,0cm5000y6,14cm
1000y6,0cm2000cm1000cy7,48y6,63cc8y7,49y6,0c8m5000y6,14c8m1000y6,0cy7,48y6,63cc8
y7,49y6,0cm5000y6,14cm1000y6,0cy7,48y6,63cy7,49y6,0cy7,48y6,63c
10410 E6$="<f.f16>c.c16fc16<f>e<e16e-.b-16>e-<b-16e-16a-.b-16b16>c16<a-16e-16
10420 F6$="g16.a-4&a-16<a-16>c16f16a-a-a-16g.g-2d-d-d-16e-16.
10430 '
10440 A7$="f2ea->cd-e-4&e-16<a-a-32g32a-2
10450 B7$="d-4&d-16<f16a-16>d-16d-ea-a-a-.g16b-16e-.e-4<f12a-12>c12
10460 C7$="a-4&a-16d-16f16a-16a->d-eee-4&e-16c.c4<c12f12a-12
10470 D7$="c4y7,49y6,14m5000c8m1000y6,0cy7,48y6,63c c8m1000y7,49y6,0c8m5000y6,14
cm2000y6,0c8m1000y7,48y6,63cc4y7,49y6,14m5000c8m1000y6,0c8y7,48y6,63c8y7,49m1000
y6,0c8m5000y6,14c8m1000y6,0cy7,48y6,63c
10480 E7$="d-.d-16a-.a-16>d-.<a-16d-16>e-d-16c.<a-c16>c16<c16f.>cf16c16<b16
10490 F7$="e-16.&f2ea->cd-e-4&e-16<a-a-32g32a-4.&a-32
10500 '
10510 A8$="e-4&e-.f32e-32dfga-a-4g4a-4b-16>e-d32d-32
10520 B8$="c2<b->ddff4f.132<d->f<fb->d-f<b->d-fa-<gb->d-g<b->e-gb-
10530 C8$="a-2fb-b->dd-4d-.132<b->d-<d-fb->d-<fa->d-f<d-gb->d-<gb->e-g
10540 D8$="c8y7,49y6,0m1000c8y6,14m5000c8m1000y6,0c8y7,48y6,63cy7,49y6,14m5000cy
6,0m1000cy7,48y6,63cy7,49m5000y6,14cm2000y6,0c8m1000y7,48y6,63cc8.cy7,49y6,14m50
00cm1000y7,48y6,63cy7,49m5000y6,14c32c32m1000y7,48y6,63c8.ccy7,49y6,0cy7,48y6,63
cy7,49y6,0c
10550 E8$="b-.b-16>f.f<b-a-16b-16fe16e-.e-16a16b->e-<b-16e-16>a-16<g16>g16<f16e-
16
10560 F8$="a-16.e-4&e-.f32e-32dfga-a-4g4a-4b-16>e-16.
10570 '
10580 A9$="c4&c16<e-16a-16>e-16d-c<b-a-b-4&b-16>cd-16c<b-.a-g16
10590 B9$="18a-.g16a-16e-16a-16>c16<a-.g32a-32e-.c32<a-32>f8.e32f32d16fb-16a-4r1
6ee16
10600 C9$="18e-4&e-16c16e-16a-16e-4c.<a-32e-32>d4<b-16>df16e4r16<b-b-16
10610 D9$="y7,48y6,63c4y7,49y6,14m5000c8.m1000y7,48y6,63ccy7,49y6,14m5000cm1000y
6,0cy7,48y6,63cy7,49y6,14m5000cm1000y7,48y6,63c8cc8y7,49y6,0c8m5000y6,14c8m1000y
6,0cy7,48y6,63ccy7,49y6,14m5000cm1000y6,0cy7,49y6,63c32c32cm2000y7,49y6,0c8y7,48
y6,63m1000c
10620 E9$="a-.a-16>e-.<e-16a-16>a-e-16<a-b-16a-16g.g16>g.<g16c16>f16e16<c16r16g-
.
10630 F9$="e-32d32d-32c4&c16<e-16a-16>e-16d-c<b-a-b-4&b-16>cd-16c<b-.a-16.
10640 '
10650 AA$="a-4&a-16<a-16>c16f16a-a-.gg-4>132b-a-g-fe-d-148c<b-a-g-fe-18d-d-d-16e
-
10660 BA$="f.c16<a-16f16a-16>c16fff16dd-16d-.g-16>d-16<b-16g-16d-32<b-32b-b-b-16
>c
10670 CA$=">c.<a-16f16c16f16a-16>ccc16<bb-16b-.>d-16b-16g-16d-16<b-32g-32g-g-g-1
6a-
10680 DA$="c4y7,49y6,14m5000c8y6,0m1000cy7,48y6,63ccy7,49y6,14m5000cm1000y6,0cy7
,48y6,63ccm2000y7,49y6,0c8m1000y7,48y6,63cc8y7,49y6,0c8m5000y6,14c8y6,0m1000cy7,
48y6,63ccy7,49y6,0m2000c8cr16m5000y6,14cc
10690 EA$="f.f16>c.c16<f16>fc16<e16>e<e16e-.e-16b-16>g-<e-16a-a-a-16a-
10700 FA$="a-32g16a-4&a-16<a-16>c16f16a-a-.gg-4>132b-a-g-fe-d-148c<b-a-g-fe-18d-
d-d-16e-32
10710 '
10720 AB$="f2&f16ea->cd-e-4&e-16<a-a-32g32a-2
10730 BB$="d-4.<f16a-16>d-16d-ea-a-b-4r16e.f.<132fefga-b->cd-e-c
10740 CB$="a-4.a-16f16a-16a->d-eeg4r16<b-.>c2
10750 DB$="y7,48y6,63m1000cc4y7,49y6,14m5000c4m1000y7,48y6,63cy7,49y6,14m5000c8.
ccc32c32y7,48y6,63m1000c32c32c8y7,49y6,14m5000c24c24c24y7,48y6,63m1000c8.ccy7,49
y6,14m5000cm1000y6,0cy7,48y6,63cy7,49y6,14m5000cm1000y7,48y6,63c8y6,14y7,49m5000
c32c32
10760 EB$="d-4&d-16a-.a-16d-16>d-c16d-16<a-d-16c.c16>c16<gg32g-32f16>fe16f16<f16
>c16<b16
10770 FB$="e-16.f2&f16ea->cd-e-4&e-16<a-a-32g32a-4.a-32
10780 '
10790 AC$="a-4&a-16<b-16>d-16f16y38,110a-y38,90gy38,60a-y38,30b-4y38,100a-4<by38
,98>ey38,95a->y38,90d-e&e32y38,10g-..y38,90e-1
10800 BC$="18f4&f16<f16a-16>d-16ffff4      e4<a->d-ea->d-&d-32d-..c1
10810 CC$="d-4&d-16<d-16f16a-16>d-d-d-d-4  d-4<ea->d-ea&a32a..g1
10820 DC$="y7,48y6,63m1000c4y6,14y7,49m5000c8m1000y6,0c8y7,48y6,63c8
10830 EC$="18b-.b-16>f.e16<e-4&e->e-4       <eb>e4<a>ea&a32<a..q8a-1
10840 FC$="a-16&a-4&a-16<b-16>d-16f16a-ga-b-4a-4<b>ea->d-e&e32g-..e-2.&e-8.
20000 '
20010 CMD PLAY "Y38,130"
20020 CMD PLAY "T177","T177","T177","T177","T177","T177"
20030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
20040 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
20050 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
20060 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
20070 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
20080 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
20090 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
20100 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
20110 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
20120 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
20130 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
20140 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$.FC$
```







★はっきりいって，この内容で380円は安すぎます。だからといって，値あげしないでください。(栃木市・斎藤　隆14才)……【影：なんなんでしょう。じゃ，内容を薄くしてみようか。ワタシの仕事に影響ないから。】

ザ・ゲームミュージックプログラム

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2)+サウンドボードII用

スキーム

—オープニング・ミュージック— ©ボーステック

佐藤　賢也

内容

ボーステックのザ・スキームのオープニング(ボードIIではない)のミュージックです。あの古代祐三さんの作曲です。

入力方法

まずN-88ベーシックボードII用をたちあげ“カクチョウネイロヲシヨウシマスカ?”でYを選択(せんたく), そして打ち込んでRUNするだけです。

説明

このプログラムではメロディにステレオでデチューンをかけてエコーもかけています。それで68Kなんかとちがって, 周波数をずらした音色をひとつひとつ作らなければならないため, 音色DATAがたくさんあります。一見ムダなように見えますが, いちおうきちんと打ち込んでください。

周波数はLFOを使ってずらしています。これは'88年12月号かなんかに載ってたと思うので, みんなためしてください。

苦労した点

今回は楽譜があったので, すぐできてしまいました。しいていえば, T177とすると行が変わるとほんの少し間があいてしまうことでした。これはPCMのドラムを使うと起こってしまうらしく, ドラムを使用しないとちっとも間があくことはありません。

T132とすると, 間はあかなくなるのですが, なんか遅くなったり速くなったりするのでやめました。なにかいい解決方法はありませんかねえ。

おわりについて

またボードII用のプログラムを送ろうと思いますので, よろしくお願いします。

参考にしたもの

- CHALLENGE AVG & RPG Ⅳのスキームの楽譜
- FM音源音色ライブラリー

GORRY先生より一言

ついに登場!!のザ・スキーム(©ボーステック)の曲です。まさか知らないなんて人はいませんよね。

ノーマル音源の曲ですが, ボードIIに直すとBASICでもここまで表現できます。すばらしいデキです。

スキーム —オープニング・ミュージック—のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80:LOCATE 20.10:PRINT "THE SCHEME OPENING MUSIC"
20 DIM R$(6):STOPM
30 CLEAR ,&HCFBF
40 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
50 AD=&HCFC0
60 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
70 READ A$
80 D=VAL("&H"+A$)
90 POKE AD,D:AD=AD+1
100 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
110 NEXT
120 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
130 NEXT
140 '
150 DATA F3,21,D8,CF.11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
160 DATA AF,D3,31,FB,C9.00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
170 GOTO 430
180 '
190 *VOICE.SET
200 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT "TONE NO. ERROR ":STOP
210 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) A
ND 255
220 POKE AD,A%(0,0)
230 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
240 AD=AD+1
```

★OFに「おみやげをつけると, なおいい」とあったので, おみやげをつけましたが, いかがですか。およろこびいただけたでしょうか。(宮城県白石市・おみやげ14才)……【編:萩の月が後から届くのかと思ったが…。】

```
250 POKE AD,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)
260 POKE AD+4,A%(I,5)
270 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0)
280 POKE AD+12,A%(I,1)
290 POKE AD+16,A%(I,2)
300 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
310 POKE AD+24,A%(I,9)
320 NEXT
330 AD=AD+25
340 POKE AD,A%(0,1)*16
350 POKE AD+1,A%(0,2)
360 POKE AD+2,A%(0,3)
370 POKE AD+3,A%(0,4) AND 255
380 POKE AD+4,A%(0,4)¥255
390 POKE AD+5,A%(0,5) AND 255
400 POKE AD+6,A%(0,6) AND 255
410 POKE AD+7,A%(0,7)
420 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
430 '
440 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
450 DATA 56,15,1,1,1,6,0,6,0,0
460 DATA 31,9,2,6,1,29,0,3,1,0
470 DATA 31,10,0,6,0,28,0,1,1,0
480 DATA 31,10,0,6,0,27,0,3,1,0
490 DATA 31,0,0,6,0,0,0,1,4,0
500 NO=62:GOSUB *VOICE.SET
510 '
520 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
530 DATA 56,15,0,0,0,0,0,0,0,0
540 DATA 31,9,2,6,1,29,0,3,1,0
550 DATA 31,10,0,6,0,28,0,1,1,0
560 DATA 31,10,0,6,0,27,0,3,1,0
570 DATA 31,0,0,6,0,0,0,1,4,0
580 NO=78:GOSUB *VOICE.SET
590 '
600 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
610 DATA 56,15,1,1,1,-6,0,6,0,0
620 DATA 31,9,2,6,1,29,0,3,1,0
630 DATA 31,10,0,6,0,28,0,1,1,0
640 DATA 31,10,0,6,0,27,0,3,1,0
650 DATA 31,0,0,6,0,0,0,1,4,0
660 NO=63:GOSUB *VOICE.SET
670 '
680 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
690 DATA 60,15,1,1,1,6,0,6,0,0
700 DATA 31,0,0,0,0,34,0,4,3,0
710 DATA 18,9,8,7,3,0,1,4,3,0
720 DATA 31,0,0,0,0,32,0,12,-2,0
730 DATA 31,9,9,7,3,3,1,4,-3,0
740 NO=64:GOSUB *VOICE.SET
750 '
760 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
770 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0
780 DATA 31,0,0,0,0,34,0,4,3,0
790 DATA 18,9,8,7,3,0,1,4,3,0
800 DATA 31,0,0,0,0,32,0,12,-3,0
810 DATA 31,9,9,7,3,3,1,4,-3,0
820 NO=79:GOSUB *VOICE.SET
830 '
840 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
850 DATA 60,15,1,1,1,-6,0,6,0,0
860 DATA 31,0,0,0,0,34,0,4,3,0
870 DATA 18,9,8,7,3,0,1,4,3,0
880 DATA 31,0,0,0,0,32,0,12,-3,0
890 DATA 31,9,9,7,3,3,1,4,-3,0
900 NO=65:GOSUB *VOICE.SET
910 '
920 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
930 DATA 60,15,1,1,1,6,0,6,0,0
940 DATA 31,0,0,6,0,30,0,4,3,0
950 DATA 31,2,1,7,2,0,0,8,3,0
960 DATA 31,0,0,6,0,30,0,4,-3,0
970 DATA 31,2,1,7,2,0,0,8,-3,0
980 NO=71:GOSUB *VOICE.SET
990 '
1000 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1010 DATA 60,15,1,1,1,-6,0,6,0,0
1020 DATA 31,0,0,6,0,30,0,4,3,0
1030 DATA 31,2,1,7,2,0,0,8,3,0
1040 DATA 31,0,0,6,0,30,0,4,-3,0
1050 DATA 31,2,1,7,2,0,0,8,-3,0
1060 NO=72:GOSUB *VOICE.SET
1070 '
1080 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
1090 DATA 16,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 DATA 31,18,0,6,2,36,0,10,0,0
1110 DATA 31,14,4,6,2,45,0,0,-3,0
1120 DATA 31,10,4,6,2,19,1,0,3,0
1130 DATA 31,10,3,6,2,0,1,0,0,0
1140 NO=77:GOSUB *VOICE.SET
1150 '
1160 T$="Y38,211T177"
```


★高校を卒業したら，電波新聞社に入るので，それまで待っていてください，つぐ美さん。(長崎県西彼杵郡・橋田和也15才)……【つぐ美：別に急がなくてもいいのよ。大学を卒業するまで待つわ。がんばってね。】

```
1170 A1$="Y38,211T177@RV14@62L8Q8O4 EGBAF+G<B>C&C&C&CD&D&D&D&D EGBAF+G>CE&E&E&EF
+&F+&F+&F+&F+"
1180 B1$="V10@78L8Q8O4 REGBAF+G<B>C&C&C&CD&D&D&D&D EGBAF+G>CE&E&E&EF+&F+&F+&F+&"
1190 C1$="@LV14@63L8Q8O4 EGBAF+G<B>C&C&C&CD&D&D&D&D EGBAF+G>CE&E&E&EF+&F+&F+&F+&
F+"
1200 D1$="V11@71L8Q8O3 @RGB>ED<B>C<EE&E&E&EF+&F+&F+&F+&F+ GB>ED<B>CRC&C&C&CD&D&D
&D&D"
1210 E1$="V11@72L8Q8O3 @LGB>ED<B>C<EE&E&E&EF+&F+&F+&F+&F+ GB>ED<B>CRC&C&C&CD&D&D
&D&D"
1220 F1$="@V127@77L8Q8O4EEEEEE<B>C&CCCCDDDDEEEEEE<B>C&C<G>C<G>D<A>DA"
1230 R$(0)="4":R$(1)="M31KC11C12KC5KC5":R$(2)="M31C12KC11C12KC11"
1240 R$(4)="L20KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5":RHYTHM 1,R$
1250 '
1260 A2$="<EGBAF+G<B>C&C&C&CD&D&D&D&DEGBAF+G<B>CRCC&CDRDR"
1270 B2$="R<EGBAF+G<B>C&C&C&CD&D&D&D&DEGBAF+G<B>CRCC&CDRD"
1280 C2$="<EGBAF+G<B>C&C&C&CD&D&D&D&DEGBAF+G<B>CRCC&CDRDR"
1290 D2$="<GB>ED<B>C<EE&E&E&EF+&F+&F+&F+&F+GB>ED<B>CE<E RGG&GF+RF+"
1300 E2$="<GB>ED<B>C<EE&E&E&EF+&F+&F+&F+&F+GB>ED<B>CE<E REE&EDRD"
1310 F2$="EEEEEE<B>C&CCCCDDDDEEEEEE<B>CRCC&CDRD"
1320 R$(2)="KC11":R$(4)="KC5KC5KC5KC5":R$(2)="C12KC11KCCKCCKCCKCCKC11"
1330 RHYTHM 2,R$
1340 R$(4)="KC11KC11KC5KC5KC5KC5":R$(1)="KC11C12C6KC5C6KC5":R$(2)="C12KC11KC5C6K
C5"
1350 RHYTHM 3,R$
1360 '
1370 A3$="@64O4V14@RQ8 E&E&E&EEF+&F+G&G&G&G&GRGF+EF+&F+&F+D&D&D&D&D >F+&F+G&GA&A
F+&F+ <E&E&E&EEF+&F+G&G&G&G&GRGAB"
1380 B3$="@79O4V10@MQ8 RE&E&E&EEF+&F+G&G&G&G&GRGF+EF+&F+&F+D&D&D&D&D >F+&F+G&GA&
AF+&F+ <E&E&E&EEF+&F+G&G&G&G&GRGA"
1390 C3$="@65O4V14@LQ8 E&E&E&EEF+&F+G&G&G&G&GRGF+EF+&F+&F+D&D&D&D&D >F+&F+G&GA&A
F+&F+ <E&E&E&EEF+&F+G&G&G&G&GRGAB"
1400 D3$="V12@RE&E&E&E&E&E&E&EG&G&G&G&G&G&G&GA&A&A&A&A&A&A&AF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
&F+E&E&E&E&E&E&E&EG&G&G&G&G&G&G&G"
1410 E3$="V12@L<b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b >F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+d&d&d&d&
d&d&d&d<b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b&b"
1420 F3$="O4EEEEEEEEEEEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDDEEEEEEEEEEEEEEEE"
1430 '
1440 A4$=">D&D&D<A&A&A&A&A >A&AF+&F+G&GA&A <B&B&B&BRBAGA&A&AF+&F+&F+&F+&F+"
1450 B4$="R>D&D&D<A&A&A&A&A >A&AF+&F+G&GA&A <B&B&B&BRBAGA&A&AF+&F+&F+&F+"
1460 D4$="A&A&A&A&A&A&A&A>D&D&D&DF+&F+&F+&F+E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D&D"
1470 E4$=">F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+A&A&A&A>D&D&d&dC&C&C&C&C&C&C&C<A&A&A&A&A&A&A&A
"
1480 F4$="DDDDDDDDDDDDDDDD CC>C<C>EF+GE<DDAD>C<D>D<D"
1490 R$(1)="KC11C12KC5KC5C6KC5":R$(2)="C12KC11C12KC11"
1500 R$(4)="KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5":RHYTHM 4,R$
1510 '
1520 A5$="B&B&B&BBAGF+&F+D<B>GGAF+GF+&F+&F+E&E&E&E&E<G&G&GA&AB&B&B"
1530 B5$="RB&B&B&BBAGF+&F+D<B>GGAF+GF+&F+&F+E&E&E&E&E<G&G&GA&AB&B&"
1540 D5$="E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D&D<G+&G+&G+G&G&G&G&GB&B&B&B>E&E&E&E"
1550 E5$=">C&C&C&C&C&C&C&C<A&A&A&A&A&A&A&AE&E&E&E&E&E&E&EG&G&G&GB&B&B&B"
1560 F5$="CC>C<C>EF+GE<DDAD>C<D>D<DEE>E<E>GAF+G<EEEF+&F+F+&F+&F+"
1570 R$(1)="KC11":R$(2)="C12KC11KCCKCCKCCKCCKC5KCCKCC"
1580 R$(4)="KC5KC5KC5KC5":RHYTHM 5,R$
1590 R$(1)="KC11C12KC11":R$(2)="C12KC11C12KC11":R$(4)="KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5"
:RHYTHM 6,R$
1600 '
1610 A6$=">B&B&B&B&B&BDGB>CDC&C<B&BA&A&A&A&A&A&ADF+AB>C<B&BA&AG&G&G&G&G&G&GEF+G&
G&GA&A&AB&B"
1620 B6$="R>B&B&B&B&B&BDGB>CDC&C<B&BA&A&A&A&A&A&ADF+AB>C<B&BA&AG&G&G&G&G&G&GEF+G
&G&GA&A&AB&"
1630 D6$="<BBBBBBBBBBBBBBBBAAAAAAAAAAAAAAAAGGGGGGGGGGGGGGGG"
1640 E6$="GGGGGGGGGGGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+EEEEEEEEEEEEEEEE"
1650 F6$="GGGGGGGGGGGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+EEEEEEEEEEEEEEEE"
1660 '
1670 A7$="B>C<BA&A&ADF+>DEDC<B>C<BAB&B&B&B&B&BDGB>CDC&C<B&BA&A&A&A&A&A&ADF+AB>C<
B&BA&A>G&G&G&G&GE&E<BG&G&GA&AB&B>C&C"
1680 B7$="RB>C<BA&A&ADF+>DEDC<B>C<BAB&B&B&B&B&BDGB>CDC&C<B&BA&A&A&A&A&A&ADF+AB>C
<B&BA&A>G&G&G&G&GE&E<BG&G&GA&AB&B>C&"
1690 D7$="AAAAAAAAAAAAAAAABBBBBBBBBBBBBBBBAAAAAAAAAAAAAAAAGGGGGGGGGGGGGGGG"
1700 E7$="DDDDDDDDDDDDDDDDGGGGGGGGGGGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+EEEEEE
EEEEEEEEEE"
1710 F7$="DDDDDDDDDDDDDDDDGGGGGGGGGGGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+EEEEEE
EEEEEEEEEE"
1720 '
1730 A8$="<B&B&B&B&B&B&B&B @62O4BAGAGF+ED"
1740 B8$="<RB&B&B&B&B&B&B&B @78O4BAGAGF+E"
1750 C8$="<B&B&B&B&B&B&B&B @63O4BAGAGF+ED"
1760 D8$="BBBBBBBBBBBBBBBB"
1770 E8$="F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+"
1780 F8$="<BBBBBBBBBBBBBBBB"
1790 R$(1)="KC11":R$(2)="C12KC11":R$(5)="M30C12C12KCCKCCKCCKCCKCCKCCKCCKCC"
1800 R$(4)="KC5KC5KC5KC5":RHYTHM 7,R$
1810 '
1820 PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1830 PLAY #5,"V63X1X1X1X1";A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1840 PLAY #5,"X1X1X2X3";A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1850 PLAY #5,"X1X1X1X1X1X1";A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
1860 PLAY #5,"X1X1X4X4";A4$,B4$,A4$,D4$,E4$,F4$
1870 PLAY #5,"X1X1X6X5";A5$,B5$,A5$,D5$,E5$,F5$
1880 PLAY #5,"X1X1X1X1X1X1";A6$,B6$,A6$,D6$,E6$,F6$
1890 PLAY #5,"X1X1X1X1X1X1X1X1";A7$,B7$,A7$,D7$,E7$,F7$
1900 PLAY #5,"X1X7";A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1910 GOTO 1830
```

★影さんにつぐ美さんをあげます。そのかわり，僕は小川さんをもらいますので…。(広島県西城町・小川さんに㊎17才)……【影：その話のった！つぐ美：私は物じゃないんだから，もう。影：じゃ，小川さんおくれ。】

MSX/MSX2/MSX2+用

ザ・ゲームミュージックプログラム

OUTRUN

アウトラン

©SEGA

—Magical Sound Shower—

マジカル サウンド シャワー

佐藤　公一郎

内容

Passing BreezeとSplash Waveはよくベーマガに掲載してあるのに，なぜMagical Sound Showerは掲載されないのかなあと思いつつ，制作したのがこれです。

プログラム

このプログラムにはマシン語が使われているので，実行前に必ずセーブしてください。

マシン語というのはデチューン・ルーチンですが，みなさんはデチューンをメロディの重ね合わせで音の広がり効果をねらって使用すると思います。

しかし，私は少しちがう使いかたをするために作りました。それは，みなさんもおわかりのように，同じ音を他のチャンネルと一緒にだすと音がひずんでしまうので，バックスとメロディが重なるときはバックスを他の音に変えるなどの処置が必要です。

楽譜を見ると，音が重なるところがあります。

それを解決するためにデチューンを使ったのです。

改造方法

改造ってほどでもないですけど，デチューン・レベルの変えかたですが，1700行の01を変え，1630行の2244に増減分を加えればOKです(例：1700行01→03／1630行2244→2246)。

大変だった点

テンポを合わせることにけっこう時間がかかりました。なにせ，16分音符と6連符とが入り乱れているか所があり，テンポがずれるのなんのって，一応聴ける状態まで直しましたけど，まだ途切れるところが2～3か所残ってしまいました。

注意

忘れてましたが，16Kの人はマシン語をF000番地からおかないとメモリがたりません。

GORRY先生より一言

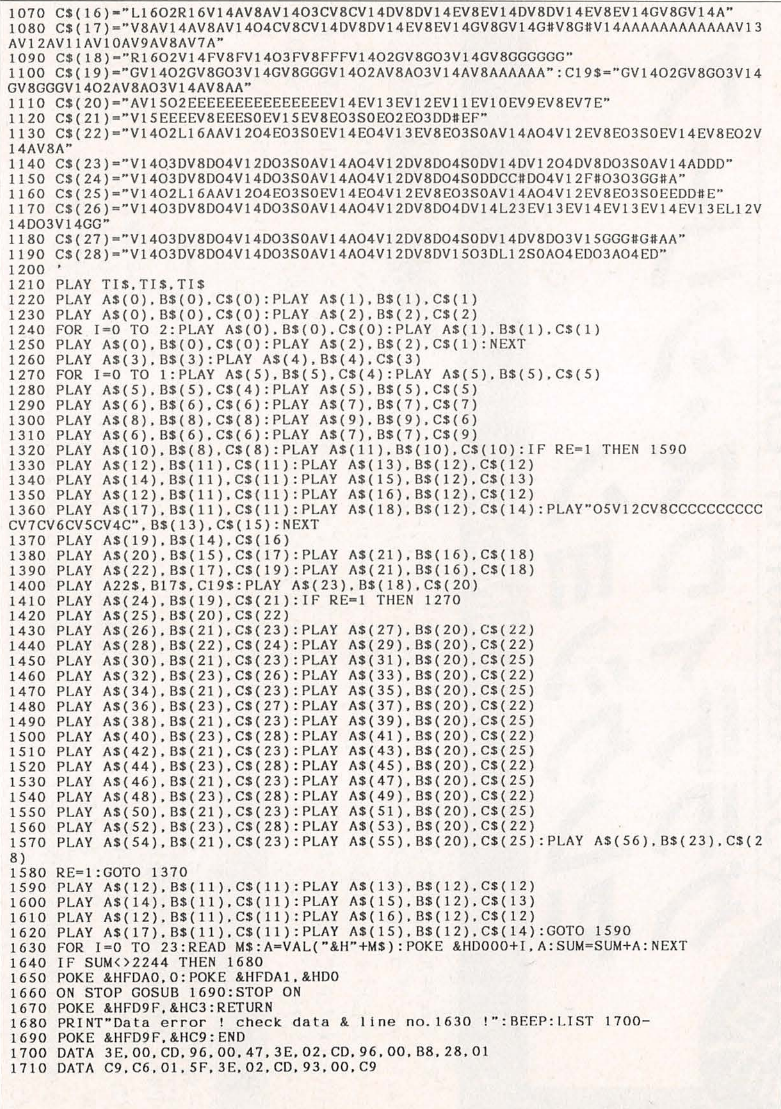
佐藤君も言ってますが，確かマジカル・サウンド・シャワーを載せるのははじめてだったと思います。アウトラン3曲の中では一番むずかしい曲ですからね。

ディスクBASICでは実行できないようです。SHIFT キーを押しながら立ちあげてRUNしてください。

OUTRUN—Magical Sound Shower—のBGMプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────────────┐
20 '|ﾉｸﾞﾁ ﾐﾁｺ ｺｳｸｳｼﾞｴｲﾀｲ ｺﾞｳｶｸ ｷﾈﾝ|
30 '| June / 24 / 1988  STUDIO SO |
40 '|     Programed by K.SATO     |
50 '| OUT RUN Masical Sound Shower|
60 '└──────────────────────┘
70 '
80 CLEAR 10,&HCFFF:DIM A$(56),B$(23),C$(28):GOSUB 1630
90 TI$="T120L16M5500"
100 A$(0)="O4V15AAO5CV8CCO4V15GGF#F#AV8AAS0F#V15F#GG"
110 A$(1)="AAO5CV8CCO4V15GGF#V8F#F#F#V7F#V6F#V5F#V4F#V3F#"
120 A$(2)="AAO5CEV8EO4V15GGF#V8F#F#F#V7F#V6F#V5F#V4F#V3F#"
130 A$(3)="V15L23DEGEGAGAO5CO4AO5CDCDEDEGL16AV8AA"
140 A$(4)="V15O6DD1D4V14DV13DV12DV11DV10DV9DV8DV7DV6DV5DV4DV3D"
150 A$(5)="V15O5CV14CV13CV15CV8CCV15CV8CCCO4V15BV8BO5V15CCV8CC"
160 A$(6)="O5V15EV14EV13EV15DV14DV13DV15GV14GV15EV14EV13EV15DV14DV13DV15CV14C"
170 A$(7)="V15DV14DV13DO4V15BV14BV13BV15GGV14GV13GV12GV11GV8GGGG"
180 A$(8)="V15O5CV14CV13CV15O4BV14BV13BO5V15DV14DV15CV14CV13CO4V15BV14BV13BV15EE
"
190 A$(9)="V15AV14AV13AV15BAAAV14AV13AV12AV11AV10AV8AAAA"
200 A$(10)="V15O5CV14CV13CV15O4BV14BV13BO5V15DV14DV15CV14CV13CO4V15BV14BV13BV15E
G"
210 A$(11)="BV14BV13BV15AAAAAAV14AV13AV12AV11AV10AV15GGV14G"
220 A$(12)="V15FFV14FV13FV12FV15GGAGGV14GV13GV15FFEE"
230 A$(13)="V15DV14DV13DV15ECCCCV14CV13CV12CV11CV8CCCC"
240 A$(14)="V15FFV14FV13FV15FGGAGGV14GV13GV15EEO5CC"
250 A$(15)="O4V15BV14BV13BV15AAAAAV14AV13AV12AV11AV10AV15GGV14G"
260 A$(16)="V15DV14DV13DV15ECCCCV14CV13CV12CV11CV15DEEV14E"
270 A$(17)="V15FFV14FV13FV12FV15GGAGGV14GV13GV15EEO5CC"
280 A$(18)="O4V15BV14BV13BV15AAAAAV14AV13AV12AV11AV12AAAA"
290 A$(19)="L16R16O3V15AV8AO4V15CV8CV15DV8DV15EV8EV15DV8DV15EV8EV15GV8GV15A"
300 A$(20)="V8AV15AV8AV15O5CV8CV15DV8DV15EV8EV15GV8GV15G#V8G#V15AAAAAAAAAAAV14AV
13AV12AV11AV10AV9AV8AV7A"
310 A$(21)="R16V15CV8CV15CV8CCCV15DV8DV15DV8DDDDDD"
320 A$(22)="DV15DV8DV15DV8DDDV15EV8EV15EV8EEEEEE":A22$="DV15DV8DV15DV8DDDV15EV8E
V15EV8EE"
330 A$(23)="V8EV15DDDDDDDDDDDV14DV13DV12DV11DV10DV9DV8DV7D"
340 A$(24)="V6DV5DV4DV3DV2DV1D"
350 A$(25)="L23S0M5000O4GG#AAAAAAAAAAAAAAAAAAABAO5C"
360 A$(26)="L16V15O5CV14CV13CO4V15BV14BV13BV15AAAO4V14AV13AV10AV8AAS0L23A-GA"
370 A$(27)="S0O4GG#AAAAAAAAAAAAAAAAAAABAO5C"
380 A$(28)="L16V15O5CV14CV13CO4V15BV14BV13BV15AAV9AO5V15DV9DV15DV9DV15DD#E"
390 A$(29)="GGO4AO5EV9EV15GO4AO5S0EV15EDV9DV15CCDCV9C"
```


★影：非互換なのに，同名だなんてこっけいだわ。編：FCは滅びぬ。何度だってよみがえるさ。僕：影さん，滅びの呪文を唱えて!!(©天空の城・ラピ○タ)。(東京都杉並区・P.I.P.N18才)……【影：アブラブラ～。】



```
400 A$(30)="S0CCC23C23C23C04BB23B23B23BBAAG23G23G23V15F#F#23"
410 A$(31)="V15DGGEV8EV15F#DGEAGV9GV15DGEV9E"
420 A$(32)="V15L16O4GEAV9AAS0GGGL23AABBBO5CCCDDDE"
430 A$(33)="L16V15EEGAV9AS0EEEV15EGGAS0EEL23EEE"
440 A$(34)="L16V9EV15BV9BS0O6CV15CO5S0BR23L23BBBB16B16BBBV15L16AV9AV15GA"
450 A$(35)="V9AAS0AAV9AV15ABO6CV9CO5S0AV15ABO6CO5S0AV15AB"
460 A$(36)="V8BV15O6CV9CO5V15ABV9BV15O6CO5S0AL12V15ABO6CDS0EV15E"
470 A$(37)="L16V9EV15EV9EV15EO5AO6DDO5AO6CO5GGAL23O6CC#S0DD16D16"
480 A$(38)="V8DV15CO5BAV9AO6V15CO5BAV9AO6V15CO5BAV9L16AV15BBAS0L23GGGA-16A23"
490 A$(39)="AAAAAAL16AAAAAV15GF#EGF#GE"
500 A$(40)="V9EV15DV9DS0DV15DCV9CV15CS0L12CO4BAGGE"
510 A$(41)="L16V9EV15AV9AV15BV9BV15AEBAEEGABAO5C"
520 A$(42)="V9CV15DV9DO4V15AAO5CDV9DL23V15FV9FV15FL16V9FFV15DD#EG"
530 A$(43)="V9GGS0AAV9AS0AAAAABO6CCO5ABO6C"
540 A$(44)="V9CO5S0ABO6CO5ABO6CO5ABO6CO5ABO6CO5AO6DD"
550 A$(45)="DO5AAO6DDO5AO6EEEO5AAO6F#F#O5AAA"
560 A$(46)="V9ASO06GGO5AAV9AO6S0AAV9AS0GGGL23GGG#AAG#"
570 A$(47)="L16AAEGAEGAEGABV9BS0O7CV9CO6V15B"
580 A$(48)="V9BV15AV9AV15GV9GV15F#V9F#V15EV9EV15DV9DV15CV9CO5V15BV9BV15A"
590 A$(49)="GV14GV13GV12GV15AV14AV13AO6V15CCO5BGV9GV15AAV9AA"
600 A$(50)="V15AV14AV13AV12AV15BV14BV13BO6V15CCO5BAV9AV15BV9BV15GA"
610 A$(51)="AV14AV13AV12AV15BV14BV13BO6V15CCO5S0GV15GV9GV15AV14AV13AO6V15D"
620 A$(52)="V9DV15DCO5AV9AO6V15EDO5AV9AO6V15F#EDV9DS0DD#E"
630 A$(53)="L23DD#EE16E16DD#EE16E16DD#EE16E16DD#EE23E23"
640 A$(54)="DD#EEEEL16EEEEL23EEEL16EEEDDD"
650 A$(55)="DCCCO5BBBBBBL23BAAL16AGGF#"
660 A$(56)="V9F#S0F#EGDAEGF#AL22AAAL16AABA"
670 B$(0)="V15O4EES0EV8EEV15DDDDDV8DDV15DDDD"
680 B$(1)="EES0EV8EEV15DDS0DV8DDDV7DV6DV5DV4DV3D"
690 B$(2)="V15EES0EV15EV8EV15DDS0DV8DDDV7DV6DV5DV4DV3D"
700 B$(3)="L23V15DEGEGAGAO5CO4AO5CDCDEDEGL16AV8AA"
710 B$(4)="V15G#G#1G#4V14G#V13G#V12G#V11G#V10G#V9G#V8G#V7G#V6G#V5G#V4G#V3G#"
720 B$(5)="V15O4AV14AV13AV15AV8AAV15AV8AAAV15GV8GV15AAV8AA"
730 B$(6)="O5V12CCO4AV8AO3V12AO4AV8AV12AAO5CV8CO4V12ABBO5CC"
740 B$(7)="O4BBGV8GO3V12GO4GV8GV12GGBV8BV12GO5CCO4GG"
750 B$(8)="BBGV8GO3V12GO4GV8GV12GGAV8AV12BO5CCO4GG"
760 B$(9)="O5CCO4AV8AO3V12AO4AV8AV12AAO5CV8CO4V12ABBO5CC"
770 B$(10)="O5S0CCV15CV8CCCS0CCCV8CCCCCCC"
780 B$(11)="O4V12AAO5CV12O3FV8FO4V12AO3BO4BV12BBO5DV12O3GV8GO4V12BBO5C"
790 B$(12)="CCEV12O3AV8AO5V12CV8CV12CCEECDDE"
800 B$(13)="O5V12EV8EEEEEEEEEEEV7EV6EV5EV4E"
810 B$(14)="L16O3R16V15AV8AO4V15CV8CV15DV8DV15EV8EV15DV8DV15EV8EV15GV8GV15A"
820 B$(15)="V8AV15AV8AO5V15CV8CV15DV8DV15EV8EV15GV8GV15G#V8G#V15AAAAAAAAAAAV14AV
13AV12AV11AV10AV9AV8AV7A"
830 B$(16)="R16V15O4AV8AV15AV8AAAV15BV8BV15BV8BBBBBB"
840 B$(17)="V8BV15BV8BV15BV8BBBO5V15CV8CV15CV8CCCCCC":B16$="V8BV15BV8BV15BV8BBBO
5V15CV8CV15CV8CC"
850 B$(18)="V8CO4V15G#G#G#G#G#G#G#G#G#G#V14G#V13G#V12G#V11G#V10G#V9G#V8G#V7G
#"
860 B$(19)="O3V15EEEEV8EEES0EV15EV8EO4EO3EO4DD#EF"
870 B$(20)="O4L16V12AAO5CV8CCO4V12AV8AV12AAO5CV8CCO4V12AAGV8G"
880 B$(21)="V12F#F#AV8AAV12F#V8F#V12F#F#AV8AAV12F#F#GV8G"
890 B$(22)="V12F#F#AV8AAV12F#V8F#V12F#F#AV8AAV12O5DDO4GV8G"
900 B$(23)="L16V12F#F#AV12AAV12F#V8F#V12F#V12L23O5DV11DV12DV11DV12DV11DV12DV11DV
12DV11DV12DV11D"
910 C$(0)="O2V15AAV8AO3V15EV8EO2V15GGGF#F#V8F#O3V15DV8DV15DO2F#G"
920 C$(1)="V15O2AAV8AO3V15EEO2GGF#V8F#F#F#V7F#V6F#V5F#V4F#V3F#"
930 C$(2)="V15O2AAV8AO3V14EEO2GGF#V8F#F#V15F#V8F#V15GV8GV15G#V8G#"
940 C$(3)="O2V15EE1E4V14EV13EV12EV11EV10EV15O3CV8CO2V15BV8BV15EV8EV15G"
950 C$(4)="V15O2AV14AV13AV15AV8AAV15AV8AAAV15GV8GV15AAV8AA"
960 C$(5)="V15O2AV14AV13AV15AV8AAV15AV8AAAV15GV8GV15AV8AV15EV8E"
970 C$(6)="V15O2AV8AO4V12EO2S0EV15EV12O4EV8EO2S0AV15AO4V12EV8EO2S0EE8GA"
980 C$(7)="GV8GO4V12DO2S0DV14DO4V12DV8DS0O2S0GV14GO4V12DV8DO2S0DDAGF#"
990 C$(8)="GV8GO4V12DO2S0DV14DO4V12DV8DS0O2S0GV14GO4V12DV8DO2S0DD8GG#"
1000 C$(9)="GV8GO4V12DO2S0DV14DO4V12DV8DS0O2S0GV14GO4V12DV8DO3S0CCO2BG8"
1010 C$(10)="S0AAAV8AAAS0AAAV8AAAAAAA"
1020 C$(11)="O2V14FFO4V12FS0O3CV14CFO4V12FO3V14CO2GGO4V12GO3S0DV14DGV8GV14D"
1030 C$(12)="V14O2V14AAO4V12AO3S0EV14EAV8AV14GGS0EEBA8V12O4AV8A"
1040 C$(13)="V14O2AAO4V12AS0O3EV14EBV8BV14AAV8AV14AV8AV14AV8AV14AV8A"
1050 C$(14)="V14O2AAO4V12AS0O3EV14EBV8BV14AAV8AV14AV8AV14AV8AV14GV8G"
1060 C$(15)="O3V14AV8AAAAAAAAAAAV7AV6AV5AV4A"
1070 C$(16)="L16O2R16V14AV8AV14O3CV8CV14DV8DV14EV8EV14DV8DV14EV8EV14GV8GV14A"
1080 C$(17)="V8AV14AV8AV14O4CV8CV14DV8DV14EV8EV14GV8GV14G#V8G#V14AAAAAAAAAAAAV13
AV12AV11AV10AV9AV8AV7A"
1090 C$(18)="R16O2V14FV8FV14O3FV8FFFV14O2GV8GO3V14GV8GGGGGG"
1100 C$(19)="GV14O2GV8GO3V14GV8GGGV14O2AV8AO3V14AV8AAAAAA":C19$="GV14O2GV8GO3V14
GV8GGGV14O2AV8AO3V14AV8AA"
1110 C$(20)="AV15O2EEEEEEEEEEEEEEEV14EV13EV12EV11EV10EV9EV8EV7E"
1120 C$(21)="V15EEEEV8EEES0EV15EV8EO3S0EO2EO3DD#EF"
1130 C$(22)="V14O2L16AAV12O4EO3S0EV14EO4V13EV8EO3S0AV14AO4V12EV8EO3S0EV14EV8EO2V
14AV8A"
1140 C$(23)="V14O3DV8DO4V12DO3S0AV14AO4V12DV8DO4S0DV14DV12O4DV8DO3S0AV14ADDD"
1150 C$(24)="V14O3DV8DO4V14DO3S0AV14AO4V12DV8DO4S0DDCC#DO4V12F#O3O3GG#A"
1160 C$(25)="V14O2L16AAV12O4EO3S0EV14EO4V12EV8EO3S0AV14AO4V12EV8EO3S0EEDD#E"
1170 C$(26)="V14O3DV8DO4V14DO3S0AV14AO4V12DV8DO4DV14L23EV13EV14EV13EV14EV13EL12V
14DO3V14GG"
1180 C$(27)="V14O3DV8DO4V14DO3S0AV14AO4V12DV8DO4S0DV14DV8DO3V15GGG#G#AA"
1190 C$(28)="V14O3DV8DO4V14DO3S0AV14AO4V12DV8DV15O3DL12S0AO4EDO3AO4ED"
1200 '
1210 PLAY TI$,TI$,TI$
1220 PLAY A$(0),B$(0),C$(0):PLAY A$(1),B$(1),C$(1)
1230 PLAY A$(0),B$(0),C$(0):PLAY A$(2),B$(2),C$(2)
1240 FOR I=0 TO 2:PLAY A$(0),B$(0),C$(0):PLAY A$(1),B$(1),C$(1)
1250 PLAY A$(0),B$(0),C$(0):PLAY A$(2),B$(2),C$(1):NEXT
1260 PLAY A$(3),B$(3):PLAY A$(4),B$(4),C$(3)
1270 FOR I=0 TO 1:PLAY A$(5),B$(5),C$(4):PLAY A$(5),B$(5),C$(5)
1280 PLAY A$(5),B$(5),C$(4):PLAY A$(5),B$(5),C$(5)
1290 PLAY A$(6),B$(6),C$(6):PLAY A$(7),B$(7),C$(7)
1300 PLAY A$(8),B$(8),C$(8):PLAY A$(9),B$(9),C$(6)
1310 PLAY A$(6),B$(6),C$(6):PLAY A$(7),B$(7),C$(9)
1320 PLAY A$(10),B$(8),C$(8):PLAY A$(11),B$(10),C$(10):IF RE=1 THEN 1590
1330 PLAY A$(12),B$(11),C$(11):PLAY A$(13),B$(12),C$(12)
1340 PLAY A$(14),B$(11),C$(11):PLAY A$(15),B$(12),C$(13)
1350 PLAY A$(12),B$(11),C$(11):PLAY A$(16),B$(12),C$(12)
1360 PLAY A$(17),B$(11),C$(11):PLAY A$(18),B$(12),C$(14):PLAY"O5V12CV8CCCCCCCCCC
CV7CV6CV5CV4C",B$(13),C$(15):NEXT
1370 PLAY A$(19),B$(14),C$(16)
1380 PLAY A$(20),B$(15),C$(17):PLAY A$(21),B$(16),C$(18)
1390 PLAY A$(22),B$(17),C$(19):PLAY A$(21),B$(16),C$(18)
1400 PLAY A22$,B17$,C19$:PLAY A$(23),B$(18),C$(20)
1410 PLAY A$(24),B$(19),C$(21):IF RE=1 THEN 1270
1420 PLAY A$(25),B$(20),C$(22)
1430 PLAY A$(26),B$(21),C$(23):PLAY A$(27),B$(20),C$(22)
1440 PLAY A$(28),B$(22),C$(24):PLAY A$(29),B$(20),C$(22)
1450 PLAY A$(30),B$(21),C$(23):PLAY A$(31),B$(20),C$(25)
1460 PLAY A$(32),B$(23),C$(26):PLAY A$(33),B$(20),C$(22)
1470 PLAY A$(34),B$(21),C$(23):PLAY A$(35),B$(20),C$(25)
1480 PLAY A$(36),B$(23),C$(27):PLAY A$(37),B$(20),C$(22)
1490 PLAY A$(38),B$(21),C$(23):PLAY A$(39),B$(20),C$(25)
1500 PLAY A$(40),B$(23),C$(28):PLAY A$(41),B$(20),C$(22)
1510 PLAY A$(42),B$(21),C$(23):PLAY A$(43),B$(20),C$(25)
1520 PLAY A$(44),B$(23),C$(28):PLAY A$(45),B$(20),C$(22)
1530 PLAY A$(46),B$(21),C$(23):PLAY A$(47),B$(20),C$(25)
1540 PLAY A$(48),B$(23),C$(28):PLAY A$(49),B$(20),C$(22)
1550 PLAY A$(50),B$(21),C$(23):PLAY A$(51),B$(20),C$(25)
1560 PLAY A$(52),B$(23),C$(28):PLAY A$(53),B$(20),C$(22)
1570 PLAY A$(54),B$(21),C$(23):PLAY A$(55),B$(20),C$(25):PLAY A$(56),B$(23),C$(2
8)
1580 RE=1:GOTO 1370
1590 PLAY A$(12),B$(11),C$(11):PLAY A$(13),B$(12),C$(12)
1600 PLAY A$(14),B$(11),C$(11):PLAY A$(15),B$(12),C$(13)
1610 PLAY A$(12),B$(11),C$(11):PLAY A$(16),B$(12),C$(12)
1620 PLAY A$(17),B$(11),C$(11):PLAY A$(15),B$(12),C$(14):GOTO 1590
1630 FOR I=0 TO 23:READ M$:A=VAL("&H"+M$):POKE &HD000+I,A:SUM=SUM+A:NEXT
1640 IF SUM<>2244 THEN 1680
1650 POKE &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HD0
1660 ON STOP GOSUB 1690:STOP ON
1670 POKE &HFD9F,&HC3:RETURN
1680 PRINT"Data error ! check data & line no.1630 !":BEEP:LIST 1700-
1690 POKE &HFD9F,&HC9:END
1700 DATA 3E,00,CD,96,00,47,3E,02,CD,96,00,B8,28,01
1710 DATA C9,C6,01,5F,3E,02,CD,93,00,C9
```

★僕もやっとMSX2＋を買うことになりました。つぐ美さん，影さん，ナイコン族から脱出して，プログラムを送るんで，どうかよろしく。(香川県高松市・近藤高行17才)……**【つぐ美：期待してるわよ，がんばって。】**

ザ・ゲームミュージックプログラム

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用
グラディウス・シリーズ・セレクション

©コナミ

MIMCOT

みなさんお元気ですか？今までは，ファミリコンピュータで投稿していた私ですが，中古のX１を手に入れたので，PSGながら作ってみました。

内容

曲目は，MSX版のグラ２より空中戦(ちゅうせん)と古代惑星(こだいわくせい)と生命惑星(せいめいわくせい)を，また，パロディウスより空中戦とエキストラ・ステージを，それぞれ１本ずつわけて計５本作りました。

プログラムのほとんどはソフト・エンベロープのかたまりで，中にはハード・エンベロープを一度も使っていない曲まであります（使いかたを知らなかったものもあると言われているが……)。

苦労したのさっ

MSXのSCCは8Chもあるし，ファミコンでさえ5Ch（矩形波×2，三角波，ノイズ，デルタ変調）あるので，３ChのPSGにはちょっ

GORRY先生より一言

１枚のディスクにプログラムが５本入っていました。今回はどれもはずしがたい，ということで全部載せちゃいます。ここまでPSGに愛着をもってプログラムする人もめずらしいですね。それだけにもう文句のつけようがないデキです。

《リスト１》グラディウス２─空中戦─のプログラム・リスト

```
10 'GRADIUS2 Game Music Program
20 '- クウチュウセン -                (C)KONAMI
30 '                 Programmed by MIMCOT
40 SOUND7,56
50 PLAY230:PLAY"::"
60 '■ オニ ノ ヨウナ MML DATA ■
70 C1$="O2V14E1V13EV14EV13EO3V14EV13EO2V14EV13E":C2$="O2V14F1V13FV14FV13FO3V14FV
13FO2V14FV13F":C3$="O2V14#F1V13#FV14#FV13#FO3V14#FV13#FO2V14#FV13#F"
80 C4$="O2V14G1V13GV14GV13GO3V14GV13GO2V14GV13G"
90 A2$="O5V15E1V13EO4V15AV13AO5V15C":B2$="O5V14E1V12EO4V14AV12AO5V14C"
100 A3$="R3O4V15A1V11AO5V15CV11CO4V15AV11AO5V15AV11AV15EV11EV15C":B3$="R3O4V14A1
V10AO5V14CV10CO4V14AV10AO5V14AV10AV14EV10EV14C"
110 A4$="O5V15EV13EO4V15GV13GO5V15C":B4$="O5V14EV12EO4V14GV12GO5V14C"
120 A5$="O5V15EV11EV15#CV11#CO4V15A":B5$="O5V14EV10EV14#CV10#CO4V14A"
130 D1$=A2$+"V13CO4V15AV13A"+A2$+"V13CV15EV13E:R4"+B2$+"V12CO4V14AV12A"+B2$+":O2
V14F3V12FO3V14FV12F"+C2$
140 D2$=A3$+"V11CO4V15AV11A:V12CV14EV12E"+B3$+":"+C2$+C2$
150 D3$=A2$+"V13CO4V15AV13A"+A2$+"V13CV15EV13E:V10CO4V14AV10A"+B2$+"V12CO4V14AV1
2A"+B2$+":O2V14#F3V12#FO3V14#FV12#F"+C3$
160 D4$=A3$+"V11CO4V15AV11A:V12CV14EV12E"+B3$+":"+C3$+C3$
170 D5$=A4$+"V13CO4V15GV13G"+A4$+"V13CV15EV13E:V10EV14CV10C"+B4$+"V12CO4V14GV12G
"+B4$+":O2V14G3V12GO3V14GV12G"+C4$
180 D6$="R3O4V15G1V11GO5V15CV11CO4V15GV11GO5V15GV11GV15EV11EV15CV11CO4V15GV11G:V
12CV14EV12ER3O4V14G1V10GO5V14CV10CO4V14GV10GO5V14GV10GV14EV10EV14C:"+C4$+C4$
190 D7$=A5$+"V11AO5V15AV11A"+A5$+"V11AO5V15#CV11#C:V10CO4V14GV10G"+B5$+"V10AO5V1
4AV10A"+B5$+":O2V14#F3V12#FO3V14#FV12#FO2V14#F1V13#FV14#FV13#FO3V14#FV13#FO2V14#
FV13#F"
200 D8$="V15E1V13EV11E5V15#D1V13#DV11#D7:O5V14#C1V12#CV10#C5V14#C1V12#CV10#C7:V8
#F3V14B1V13BV14B0V12BV14BV12BV14B1V13BV14#FV13#FO1V14BV13BV14BV13BV14BV13B"
210 '■■■■■■■■
220 C7$="V14D1V13DV14EV13EV14EV13EV14EV13E":C6$="O2V14E1V12EV14BV12BO3V14EV12EO2
V14EV12E"
230 D9$="V8#D7O4V15A1V14AV13A5V15B1V14BV13B9:V8#C7O4V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV1
2G9:"+C6$+C7$+C7$+C7$
240 D10$="V15A1V14AV13A3V15A1V14AV13A3:V14#F1V13#FV12#F3V14#F1V13#FV12#F3:"+C6$
250 D11$="V15A1V14AV13A5V15B1V14BV13B9:V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV12G9:"+C7$+C7$
+"V15DV13DV14EV13EV14GV13GV14BV13B"
260 C8$="O2V14BV13BO3V14CV13CV14CV13CV14CV13C":D12$="V8B7O5V15D1V14DV13D5V15E1V1
4EV13E7:V8G7V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV12G7:O3V14CV13CO2V14GV13GV14EV13EO3V14CV1
3C"+C8$+C8$
270 E12$="O4V13#F0V12#FV13GV12GV13#GV12#GV13AV12AV13#AV12#AV13BV12BO5V13CV12CV13
#CV12#C:G2O4V10#F1G#GA#AB:"+C8$:'■ ジ゛シンカ゛ ナイ.. ■
280 D13$="V15D1V14DV13D3V15D1V14DV13D3:O4V14#F1V13#FV12#F3V14#F1V13#FV12#F3:"+C8
$
290 D14$="V15D1V14DV13D5V15E1V14EV13E9:V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV12G9:"+C8$+C8$
+"O2V14BV13BO3V14CV13CO2V14GV13GV14DV13D"
300 D15$="V8E7O4V15A1V14AV13A5V15B1V14BV13B9:V8G7V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV12G9
:"+C6$+C7$+C7$+C7$
310 D16$="V15A1V14AV13A3V15A1V14AV13A3:V14#F1V13#FV12#F3V14#F1V13#FV12#F3:"+C6$
320 D17$="V15A1V14AV13A5V15B1V14BV13B9:V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV12G9:"+C7$+C7$
+"V14DV13DV14EV13EV14GV13GV14BV13B"
330 D18$="V8B7O5V15D1V14DV13D5V15E1V14EV13E9:V8G7V14#F1V13#FV12#F5V14G1V13GV12G9
:O3V14CV13CO2V14GV13GV14EV13EO3V14CV13C"+C8$+C8$+"O2V14BV13BO3V14C13CV14CV13CO2V
14GV13G"
340 D19$="O5V15A1V13AV15EV13EV15#CV13#CO4V15AV13AV15EV13EV15AV13AO5V15#CV13#CV15
EV13E:O5V13E1V11EV13#CV11#CO4V13AV11AV13EV11EV13#CV11#CV13EV11EV13AV11AO5V13#CV1
1#C:O2V14#F3V13#FV12#F8"
350 D20$="V8E3V15#C1V13#CV8#C3O4V15A1V13AV8A3V15E1V13EV15EV13EV15#CV13#C:V8#C3O4
V13A1V11AV8A3V13E1V11EV8E3V13#C1V11#CV13#CV11#CO3V13AV11A:V14B1V13BV12B6V14A1V13
AV14BV13BV14BV13BV14BV13B"
360 '■ 1 ■■■■■■
370 FORI=0TO1:PLAY"V15O4#F1V14#FV13#F8#F3:O4V12#A1V11#AV10#A8#A3:O2V14E3V12EO3V1
4EV12E"+C1$:'O4#AB
380 PLAY"V15#F1V14#FV15#FV14#FV15#FV14#FV15#FV14#FV8#F3V15#F1V14#FV13#F5:V12#A1V
11#AV12#AV11#AV12#AV11#AV12#AV11#AV8#A3V12#A1V11#AV10#A5:"+C1$+C1$
390 PLAY"V15G1V14GV13G8G3:V12B1V11BV10B8B3:O2V14E3V12EO3V14EV12E"+C1$
400 PLAY"V15G1V14GV15GV14GV8G3V15G1V14GV8G3V15G1V14GV13G5:V12B1V11BV12BV11BV8B3V
12B1V11BV8B3V12B1V11BV10B5:"+C1$+C1$:NEXT
410 '■ 2 ■■■■■■
420 PLAYD1$:PLAYD2$:PLAYD3$:PLAYD4$:PLAYD5$:PLAYD6$:PLAYD7$:PLAYD8$
430 '■ 3 ■■■■■■
440  PLAYD9$:PLAYD10$:PLAYD11$:PLAYD12$:PLAYE12$:PLAYD13$:PLAYD14$:PLAYD15$:PLAY
D16$:PLAYD17$:PLAYD18$:PLAYD19$:PLAYD20$:GOTO370
450 '■ HUL-INT-MIMCOT ■                       Special Thanks To 'DIZZLE'
```


★１月某日，パソコンを買った。１週間後壊れた。影さん，どうしてくれるんだ！（群馬県前橋市・いちゃん15才……【影：あれほどお風呂にパソコンを入れたらだめだと言ったじゃないか!!編：誰もやりませんよ!!】

とつらかったです。ノイズを使った曲もYコマンドがないだけにベースやドラムのパートを完全には再現できませんでした。

また，楽譜を持ってなかったので，音とりが大変でした。とくに，私の住んでいる寮は4人部屋でファミコンやパソコン・ゲームが禁止されているので，音とりやファミコンのグラIIのPLAYにも苦労しました。(友人のアパートまで行ったのさ)。

《リスト2》グラディウス2—古代惑星—のプログラム・リスト

```
10 'GRADIUS2 Game Music Program
20 '- シンデ゛ン ノ ステーシ゛ -           (C)KONAMI
30 '                 Programmed by MIMCOT
40 SOUND7,56:SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,30
50 PLAY225:PLAY"::"
60 PLAY"V16O5G3CGCFC:V16O4+C3G+CG+CG:V16O3C3G+CG+CG
70 PLAY"O4G3CGCFC:O4CV9GCGCF:C3G+CG+CG":' CH.B ハ ホントウハ "O3+CG+CG+CG" ニ シタカッタ..
80 PLAY"O5GC#GC#AC+CC#AC#GC:V16+CG+#DG+FG+GG+FG+#DG:CG+CG+CGCG+CG+CG
90 PLAY"V16G3#GV15G7:O5V16#D3FV15#DV14#D6:CG+CG+CG
100 PLAY"V16F3GV15F7:O5V16D3#DV15DV14D6:-#AF#AF#AF
110 PLAY"C7F5:O4V15A3V14A6V15A3V14A:-AFAFAF
120 PLAY"C6V16D3#DF:V15#G3V14#G5V16#A3O5CD:-#G#D#G#D#AF
130 PLAY"O5G3CGCFC:O4+C3G+CG+CG:C3G+CG+CG
140 PLAY"O4G3CGCFC:O4CV9GCGCF:C3G+CG+CG":' LIST40 ニ オナシ゛.
150 PLAY"O5GC#GC#AC+CC#AC#GC:V16+CG+#DG+FG+GG+FG+#DG:CG+CG+CGCG+CG+CG
160 PLAY"V16G3#GV15G7:O4V15#A3V14#A7V13#A3:#D#A+#D#A+#D#A
170 PLAY"V16F3GV15F7:V15A3V14A7V13A3:FO4CFCFC
180 PLAY"C7V16D3C:V15#G3V14#G5V13#G3V15#G3V14#G:-#G#D#G#D#G#D"
190 PLAY"V15C5-B3V14-B:V15G3V14GV15GV14G:-G-BDGB5
200 PLAY"V16O4F3+C#A#GGF:V16O4C3#GGF#DD:O3-F3CF-FCF
210 PLAY"O5F3+C#A#GGF:O5C#GGF#DD:-FCF-FCF
220 PLAY"O4C-CD-C#D-CF-C#D-CD-C:O4-#GV14+cV16-#AV14+cV16C-RD-RCV14O6cV16O4-#AV14
O6c:O3-#G#D#G-#G#D#G-#G#D#G-#G#D#G":'ケ゛ケ゛ッ ハ゜ートカ゛ア タリナイ-!
230 PLAY"V16O4F3+C#A#GGF:V16O4C#GGF#DD:O3-F3CF-FCF
240 PLAY"O5CD#DFG+C:O4#G#AO5CD#DG:O3-#G#D#G-#G#D#G"
250 PLAY"V15+C7V16B3D:V16G3V12G6V16F3-B:-GDF-GDF"
260 PLAY"V15G8:V16DV12D7D3:-GCDFGB":GOTO60
270 '▒ HUL-INT-MIMCOT ▒ ハート゛エンヘ゛ロープ゜ ニ マカセタタ゛ケ アッテ, ミシ゛カイデ゛ショ  ( 1988/11/29 )
280 '                                          Special Thanks To ' Birt '
```

《リスト3》グラディウス2—生命惑星—のプログラム・リスト

```
10 'GRADIUS2 Game Music Program
20 '- サイホ゛ウ ノ ステーシ゛ -           (C)KONAMI
30 '                 Programmed by MIMCOT
40 SOUND7,56:SOUND13,0:SOUND12,20
50 PLAY225:PLAY"::":'▒ タ゛レカ゛ コンナノ ウチコモウト オモウ? ホトント゛ ソフトエンヘ゛ロープ゜ ノ カタマリテ゛ス .   ▒
60 i=0
70 PLAY"O4V15C3V14CV15G1V14GV15FV14FV15#DV14#DV15GV14GV15DV14DV15GV14G:o4v12r3C5
G3F#DGD:O2v15C1cCv14cv15Cv14cv15Cv13cv14Cv12cv14Cv11cv14Cv10cv16c#d"
80 PLAY"V15CV14CV15GV14GV15DV14DV15GV14GV15#DV14#DV15GV14GV15FV14FV15GV14G:GCGDG
#DGF:O2v15g1gv13Cv14gv13Cv14gv13Cv13gv15CcCv14cv15Cv14cv15Cv13c"
90 PLAY"V15#D3V14#DV15#A1V14#AV15AV14AV15GV14GV15#AV14#AV15FV14FV15#AV14#A:o4v12
G3#D5#A3AG#AF:O2v15#D1#d#Dv14#dv15#Dv14#dv15#Dv13#dv14#Dv12#dv14#Dv11#dv14#Dv10#
dv16#dg"
100 PLAY"V15#DV14#DV15#AV14#AV15FV14FV15#AV14#AV15GV14GV15#AV14#AV15AV14AV15#AV1
4#A:#A#D#AF#AG#AA:O2v15#a1#av13#Dv14#av13#Dv14#av13#Dv13#av15#D#d#Dv14#dv15#Dv14
#dv15#Dv13#d"
110 PLAY"V15F3V14FV15+C1V14+CV15#AV14#AV15AV14AV15+CV14+CV15GV14GV15+CV14+C:o4v1
2#AF5+C3#AA+CG:O2v15F1fFv14fv15FV14fv15Fv13fv14Fv12fv14Fv11fv14Fv10fv16fa"
120 PLAY"V15FV14FV15+CV14+CV15GV14GV15+CV14+CV15AV14AV15+CV14+CV15#AV14#AV15+CV1
4+C:+CF+CG+CA+C#A:O2v15+c1+cv13Fv14+cv13Fv14+cv13Fv13+cv15+f+fv13Fv14+fv13Fv14+f
v13Fv13+f"
130 PLAY"V15G3V14GV15+D1V14+DV15+CV14+CV15BV14BV15+DV14+DV15AV14AV15+DV14+D:+CG5
+D3+CB+DA:O2v15+g+gv13Gv14+gv13Gv14+gv13Gv13+gv13Gv10+gv13Gv8gv13Gv8gv13gv8g"
140 IF i=1THEN160
150 PLAY"V15GV14GV15+DV14+DV15AV14AV15+DV14+DV15AV14AV15+DV14+DV15BV14BV15+DV14+
D:+DG+DA+DA+DB:O2v15+d+dv13Gv14+dv13Gv14+dv13Gv13+dv13Gv10+dv13Gv8Gv13Gv8Gv13Gv8
G":I=1:GOTO70
160 PLAY"V15G1V14GV15+DV14+DV15AV14AV15+DV14+DV15AV14AV15+DV14+DV15BV14BV15+DV14
+D:+D3G+DA+DA+DB:O2v13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
170 PLAY"O5V13G1V12GV13#AV12#AV13AV12AV13#AV12#AV13+CV12+CV13#AV12#AV13AV12AV13#
AV12#A:O3V14+C3V13+CV12+CV14#AV13#AV12#AV14GV13G:O2V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV
13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
180 PLAY"O4V13+C3V12+C5V13#A3V12#A5V13G3V12G:O4V14G1V13GV14AV13AV14#AV13#AV14GV1
3GV13G7:O2V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
190 PLAY"O5V13G1V12GV13#AV12#AV13AV12AV13#AV12#AV13+CV12+CV13#AV12#AV13AV12AV13#
AV12#A:O3V14+C3V13+CV12+CV14#AV13#AV12#AV14GV13G:O2V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV
13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
200 PLAY"O5V13+C3V12+C5V13A3V12A5V13F3V12F:O3V14F3V13FV12FV14C1V13CV14DV13DV14FV
13FV14CV13CV14-AV13-A:O2V13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8F
"
210 PLAY"O5V13G1V12GV13#AV12#AV13AV12AV13#AV12#AV13+CV12+CV13#AV12#AV13AV12AV13#
AV12#A:O3V14+C3V13+CV12+CV14#AV13#AV12#AV14GV13G:O2V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV
13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
220 PLAY"O4V13+C3V11+C5V13#A3V11#A5V13G3V11G:O4V14G1V13GV14AV13AV14#AV13#AV14GV1
3GV13G7:O2V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
230 PLAY"O5V13G1V12GV13#AV12#AV13AV12AV13#AV12#AV13+CV12+CV13#AV12#AV13AV12AV13#
AV12#A:O3V14+C3V13+CV12+CV14#AV13#AV12#AV14GV13G:O2V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV
13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
240 PLAY"O5V13G1V12GV13CV12CV13FV12FV13AV12AV13+CV12+CV13AV12AV13FV12FV13CV12C:O
3V14F3V13FV12FV14C1V13CV14DV13DV14FV13FV14CV13CV14-AV13-A:O2V13FV8FV13FV8FV13FV8
FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8F"
250 PLAY"O5V13#D3V12#D6V13C3V12C6:O4V14G1V13GV14AV13AV14#AV13#AO5V14#DV13#DV12#D
7:V13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#D"
260 PLAY"V13#D3V12#D6V13G3V12G6:V14G3V13GV12GV14#AV13#AV12#A5O4B1#A:V13#DV8#DV13
#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#DV13#DV8#D"
270 PLAY"V13A3V12A6V13G3V12G6V13#F3V12#F6:V14A1V13AV14GV13GV14#FV13#FV14AV13AV12
A3V14O5C1V13CV14DV13DV12D6V14A1V13AV14GV13G:V13DV8DV13DV8DV13DV8DV13DV8D V13DV8D
V13DV8DV13DV8DV13DV8D V13DV8DV13DV8DV13DV8DV13DV8D"
280 PLAY"V13D3V12D5V13G3:V14#FV13#FV14#DV13#DV14DV13DV14CV13C:V13DV8DV13DV8DV13D
V8DV13DV8D"
290 PLAY"V12G3v11GV12#AV11#DO5V10R#A5+C3:O4V14#A1V13#AV14GV13GV14#DV13#DV14G3V12
GV14#AV12#AV14+C1V13+C:V13#DV8#DV13#DV8DV13#DV8#DV13#DV8#D V13#DV8#DV13#DV8#DV13
#DV8#DV13#DV8#D"
300 PLAY"AFCF5FA3:V14AV13AV14FV13FV14CV13CV14F3V12FV14FV12FV14A1V13A:V13FV8FV13F
V8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8FV13FV8F"
310 PLAY"O5V13C3V11C8V10C3:o5V14+CV13+CV14GV13GV14DV13DV14+CV13+CV14GV13GV14DV13
DV14GV13GV14+CV13+C:V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8G"
320 PLAY"V14R1V10O6B2G3DCV11O4B6:V14BV13BV14GV13GV14DV13DV14CV13CO4V14BV13BV14GV
13GV14DV13DV14-BV13-B:V13GV8GV13GV8GV13GV8GV13GV8GV14GV8GV14FV13FV14#DV13#DV14DV
13D":GOTO60
330 '▒ HUL-INT-MIMCOT ▒              ト゛ウモ ウマク イカンナー..          ( 1988/12/3 )
340 '                                Special Thanks To 「キタミ (マルショウ) ノ ミナサン」
```

《リスト4》パロディウス—空中戦—のプログラム・リスト

```
10 'PARODIUS  Game Music Program
20 '- クウチュウセン -                    (C)KONAMI
30 '                     ARRANGED BY MIMCOT
40 SOUND7,56:PLAY220:PLAY"::":'▒ ハート゛エンヘ゛ロープ゜,ツカウノ ワスレテタワケチ゛ャ ナインタ゛カ゛..........▒
50 '▒▒ CH.A ▒▒
60  A1$="V15R8O3G1V14GV15#AV14#AO4V15#DV14#DV15GV14GV15#AV14#AV15O5#DV14#D::"
70  A2$="O4V15#A1V14#AV11#A3V15G1V14G:":A3$="V15G1V14G7G4:":A4$="V15#D1V14#DV15G
V14GV15#AV14#A:"
80  A5$="V15#GV14#GV15FV14FV15#GV14#G:":A6$="V15O5#CV14#C7#C4O4V15F1V14FV15#GV14
#GO5V15#CV14#C:"
90  A7$="V15#D1V14#D3#D7V11#D1V15#DV14#D3#D7V11#D1:"
100  A8$="V15#C1V14#C9#C6V11#C1:"
110  A9$="O5V15C1V14C3C7V11C1O4V15#A1V14#A3#A7V11#A1:"
120  A10$="V15#A1V14#A3#A7V11#A1V15#G1V14#G3#G7V11#G1:"
130  A11$="O5V15CV14C5V11C1V15CV14CV15DV14DV15#DV14#D:":A12$="V15CV14C5V11C1V15G
V14G5V11G1:"
140  A13$="V15F1V14F9F6V11F1:"
150  A14$="V15#G1V14#G9#G6V11#G1:"
160  A15$="O4V15GV14G9V11G1V15#DV14#DV15GV14GV15#AV14#A:"
170  A16$="V15#GV14#G5V11#G1V15FV14F5V11F1:":A17$="V15GV14G5V11G1V15#DV14#D5V11#
D1:"
180  A18$="O5V15#CV14#C5V11#C1V15O4FV14F5V11F1:"
190 '▒▒ CH.B ▒▒
200  B1$="O4V14G1V12GV10G3V14#D1V12#D:":B2$="V14#D1V12#D1#D5V14O2#A1V12#AO3V14#D
V12#DV14GV12G:":B3$="V14#AV12#AO4V14#DV12#DV14GV12G:"
210  B4$="V14FV12FV14#CV12#CV14FV12F:":B5$="V14#G1V12#G8#G3V10#G1:"
220  B6$="V14#G1V12#G3#G7V10+C1V14O4GV12G3G7V10#A1:"
230  B7$="V14#F1V12#F9#F6V10#A1:"
240  B8$="O5V10#D1V11#D3#D7V9#D1V10#D1V11#D3#D7V9#D1:"
250  B9$="V10#C1V11#C3#C7V9#C1V10C1V11C3C7V9C1:"
260  B10$="O4V14#GV12#G5V10#G1V14#GV12#GV14#GV12#GV14#GV12#G:":B11$="V14#GV12#G5
V10#G1O5V14CV12C5V10C1:"
```


★いやあ，68K版「ファンタジーゾーン」はおもしろいですね…。え，まだ発売されてないないんですか？（茨城県結城市・斉藤裕行18才）……【なにわ：68K版がよくできているから，本物と見まちがえたんやろ。編：ありうる。】

〔参考にしたもの〕
●北見氏の貸してくれた，グラ2のテープ（アポロン音工）
●小樽のBirt氏の，パロディウスのテープ（アポロン音工）
●子供の大勢いるファミコン売り場で「クリスマス・プレゼントです」と嘘をついてまで買ったグラIIのカセット（コナミ）

★　★

```
270  B12$="V14C1V12C9C6V10C1:"
280  B13$="V14#GV12#G5V10#G1O5V14DV12D5V10D1:"
290  B14$="V14#D1V12#D7#D3V10#D1O4V14#GV12#G5V10#G1V14#DV12#DV14#GV12#GV14+CV12+
C:"
300  B15$="V14#DV12#D5V10#D1O3V14#DV12#DV14GV12GV14#AV12#AO4V14#DV12#D7#D3V10#D1
:"
310  B16$="V14FV12F5V10F1V14#CV12#C5V10#C1:":B17$="V14#DV12#D5V10#D1V14-#AV12-#A
5V10-#A1:"
320  B18$="V14#GV12#G5V10#G1V14#CV12#C5V10#C1:"
330  B19$="V14#DV12#D5V10#D1V14#DV12#DV14GV12GV14#AV12#AV14+#DV12+#D7+#D3V10+#D1
:"
340 '▒▒▒ CH.C ▒▒▒
350  C1$="V14O1G1V13GV14#AV13#AV14O2#DV13#DV14GV13GV14#AV13#AV14O3#DV13#DV14O1GV
13GV14#AV13#AO2V14#DV13#DV14GV13GV14#AV13#AV14O3#DV13#D"
360  C2$="O2V14#D1V13#DV14#AV13#AV14O3#DV13#D":C3$="O2V14#AV13#AO3V14FV13FV14#AV
13#A":C4$="O2V14#GV13#GO3V14#DV13#DV14#GV13#G"
370 '▒▒▒ DATA MAKING ▒▒▒
380  D0$=A1$+C1$
390  D1$=A2$+B1$+C2$:D2$=A3$+B2$+C2$+C2$:D3$=A4$+B3$+C2$
400  D4$=A5$+B4$+C2$:D5$=A6$+B5$+C2$+C2$+C2$
410  D6$=A7$+B6$+C2$+C2$+C2$+C2$
420  D7$=A8$+B7$+C2$+C2$+C2$+C2$
430  D8$=A9$+B8$+C2$+C2$+C2$+C2$
440  D9$=A10$+B9$+C2$+C2$+C4$+C4$
450  D10$=A11$+B10$+C3$+C3$:D11$=A12$+B11$+C3$+C3$
460  D12$=A13$+B12$+C3$+C3$+C3$+C3$
470  D13$=A11$+B10$+C4$+C4$:D14$=A12$+B13$+C4$+C4$
480  D15$=A14$+B14$+C4$+C4$+C4$+C4$
490  D16$=A15$+B15$+C2$+C2$+C2$+C2$
500  D17$=A16$+B16$+C2$+C2$:D18$=A17$+B17$+C2$+C2$
510  D19$=A18$+B18$+C2$+C2$
520  D20$=A15$+B19$+C2$+C2$+C2$+C2$
530 '▒▒▒ PLAYING ▒▒▒
540  PLAYD0$
550  PLAYD1$:PLAYD2$:PLAYD3$:PLAYD4$:PLAYD5$:PLAYD6$:PLAYD7$
560  PLAYD1$:PLAYD2$:PLAYD3$:PLAYD4$:PLAYD5$:PLAYD8$:PLAYD9$
570  PLAYD10$:PLAYD11$:PLAYD12$:PLAYD13$:PLAYD14$:PLAYD15$
580  PLAYD16$:PLAYD17$:PLAYD18$:PLAYD16$:PLAYD17$:PLAYD19$
590  PLAYD20$:PLAYD17$:PLAYD18$:PLAYD20$:PLAYD17$:PLAYD19$:GOTO580
600 'Fade out ハ シマセン/ クリカエシカタ ハ テキトーデ゛ス (ワカラナイ ノデ゛)/ モシカスルト コレハ テヌキカモ シレナイ!
610 '  コノ program モ  グ゛チャグ゛チャ ニ ナッテシモタ.                ツクッテクレル ミナサン ゴ゛メンナサイ!
620 '▒ INT-HUL-MIMCOT ▒ Special Thanks To「CH クシロ ノ ミナサン」       ( 1988.11.6 )
```

《リスト5》パロディウス―エキストラ・ステージ―のプログラム・リスト

```
10 'PARODIUS Game Music Program
20 '- エキストラ ステーシ゛ -              (C)KONAMI
30 '                   Programmed by MIMCOT
40 SOUND7,56:SOUND12,8:SOUND11,0:SOUND13,0:PLAY320:PLAY"::"
45 '▒ ホントウハ カク パ゜ートゴ゛ト ニ ワケテ,「モシ゛ヘンスウ」 ニイレルト スコ゛ク ミシ゛カクナルヨ (クリカエシ カ゛ オオイカラ.) ▒
50 PLAY"V15O4A3V13AV15A1V14AV15AV14A:V12O6A1BABABAB:O2V15A3V13AO3V15AV13A"
60 PLAY"V15AV14AV15EV14EV15DV14DV15EV14E:ABABEV10EV12BV10B:O2V15E3V13EO3V15E1V13
EV15EV13E"
70 PLAY"V15O4A3V13AV15A1V14AV15AV14A:V12+#CV10+#CRRV12AV10ARR:O2V15A3V13AO3V15AV
13A"
80 PLAY"V15AV14AV15BV14BV15+#CV14+#CV15BV14B:V12AV10ARRV12EV10ERR:O2V15E3V13EO3V
15E1V13EV15EV13E"
90 PLAY"V15O4A3V14AV15A1V14AV15AV14A:V12AV10ARRV12EV10EV12AV10A:O2V15A3V13AO3V15
A1V13AV15AV13A"
100 PLAY"V15BV14BV15AV14AV15#GV14#GV15AV14A:O7V12#CV10#CV12EV10EO6V12AV10ARR:O2V
15#G3V13#GO3V15#G1V13#GV15#GV13#G"
110 PLAY"V15B3V13BV12BV11B:V12B+#CB+#CB+#CB+#C:O2V15#F3V13#FO3V15#F1V13#FV15#FV1
3#F"
120 PLAY"V15B0O5C#CDE#F#GBB3V13B:B+#CB+#CB+#CB+#C:O2V15E1V13EO3V15EV13EV15EV13EO
2V15EV13E"
130 PLAY"O5V15D3V13DV15D1V14DV15DV14D:O7D1V10DRRO6V12AV10ARR:O2V15D3V13DO3V15DV1
3D"
140 PLAY"V15D1V14DO4V15A1V14AV15#FV14#FV15AV14A:V12#FV10#FRRO7V12DV10DRR:O2V15A3
V13AO3V15A1V13AV15AV13A"
150 PLAY"O5V15D3V13DV15D1V14DV15DV14D:O7D1V10DO6V12AV10AV12#FV10#FV12AV10A:O2V15
D3V13DO3V15DV13D"
160 PLAY"V15D1V14DV15E1V14EV15#FV14#FV15EV14E:V12#FV10#FRRO7V12DV10DRR:O2V15A3V1
3AO3V15A1V13AV15AV13A"
170 PLAY"V15D3V13DV15D1V14DV15#CV14#C:O6V12#FV10#FV12AV10AO7V12DV10DV12#CV10#C:O
2V15D3V13DO3V15D1V13DV15DV13D"
180 PLAY"O4V15B3V13BV15B1V13BV15AV13A:V12-BV10-BV12#CV10#CO6V12BV10BV12AV10A:O2V
15#F3V13#FO3V15#F1V13#FV15#FV13#F"
190 PLAY"V15#G3V13#GV12#GV11#G#G7:V12#GA#GA#GA#GA#GA#GA#GA:O1V15B3V13BO2V15+D
V13+DV15#G1V13#GV15BV13BV15+EV13+EV15#GV13#G"
200 PLAY"V15O4A3V13AV15A1V14AV15AV14A:O6AV10AV12BV10BV12AV10AV12#GV10#G:O2V15A3V
13AO3V15AV13A"
210 PLAY"V15AV14AV15EV14EV15DV14DV15EV14E:V12#FV10#FV12#GV10#GV12#FV10#FV12EV10E
:O2V15E3V13EO3V15E1V13EV15EV13E"
220 PLAY"V15O4A3V13AV15A1V14AV15AV14A:V12DV10DV12EV10EV12DV10DV12#CV10#C:O2V15A3
V13AO3V15AV13A"
230 PLAY"V15AV14AV15BV14BV15+#CV14+#CV15BV14B:V12-BV10-BV12#CV10#CO5V12BV10BV12A
V10A:O2V15E3V13EO3V15E1V13EV15EV13E"
240 PLAY"V15O4A3V14AV15A1V14AV15AV14A:V12AV10AV12EV10EV12#FV10#FV12#GV10#G:O2V15
A3V13AO3V15A1V13AV15AV13A"
250 PLAY"V15BV14BV15AV14AV15#GV14#GV15AV14A:V12AV10AV12BV10BO6V12#CV10#CV12DV10D
:O2V15#G3V13#GO3V15#G1V13#GV15#GV13#G"
260 PLAY"V15B3V13BV12BV11B:V12#GA#GA#GA#GA:O2V15#F3V13#FO3V15#F1V13#FV15#FV13#F"
270 PLAY"V15B0O5C#CDE#F#GBB3V13B:#GA#GA#GA#GA:O2V15E1V13EO3V15EV13EV15EV13EO2V15
EV13E"
280 PLAY"V15E3V13EV15E1V14EV15EV14EV15EV14EV15DV14DV15CV14CV15DV14D:EFEFEFEF+EV1
0+E:O3V15C3V13CO4V15CV13CO2V15GV13GO3V15G1V13GV15GV13G"
290 PLAY"V15E3V13EV15E1V14EV15EV14EV15EV14EV15DV14DV15CV14CV15DV14D:V12EFEFEFEF+
EV10+E:O3V15C3V13CO4V15CV13CO2V15GV13GO3V15G1V13GV15GV13G"
300 PLAY"V15E3V13EO4V15E1V14EV15#FV14#FV15#G3V13#GV15E1V14EV15+#CV14+#C:V12+EV10
+ERRV12EV10EV12#FV10#FV12#GV10#GRRV12EV10EV12+#CV10+#C:O215E3V13E"
310 PLAY"V15B3V13BV12BV11BV15A3V14A:V12BV10BV12EV10EV12#FV10#FV12#GV10#GV12AV10A
:R5V15E3V13EV15AV13AR5"
315 '▒ ココカラ チョット ハート゛エンベ゛ローフ゜カ゛ ツラレテイルケト゛ キニナラナイデ゛ショ?
316 '▒ ト゛ーシテモ イヤナラ ハート゛エンベ゛ローフ゜ ノ フ゛フ゛ン ヲ ソフトエンベ゛ローフ゜ デ゛ エンソウサセルシカ ナイ.
320 PLAY"v16o4e3+e#f+#f#g+#ga+a:o5v12e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o1v16e3v13eo2v16e
v13eo1v16#gv13#go2v16a1v13av16av13a"
330 PLAY"b3+b#a+#ab+b#g+#g:o6e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o1v16b3v13bo2v16#av13#ao1
v16#gv13#go2v16#gv13#g"
340 PLAY"a3+ab+bo5#c+#cd+d:o5e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o2v16a3v13ao3v16av13ao2v1
6ev13eo3v16ev13e"
350 PLAY"e3+e#d+#de+e#c+#c:o6e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o2v16#c3v13#co3v16#cv13#c
o1v16av13ao2v16av13a"
360 PLAY"d3+d#f+#f-bbd+d:o7v12dv10drrv12#cv10#crro6v12bv10brrv12av10a:o2v16dv13d
o3v16#fv13#fo1v16bv13bo3v16dv13d"
370 PLAY"o4#g+#gb+be+e#g+#g:v12#gv10#grrv12#fv10#frrv12ev10errv12dv10d:o1v16#gv1
3#go2v16bv13bo1v16ev13eo2v16#gv13#g"
380 PLAY"a+ao5#c+#co4e+ea+a:v12ev10errv12dv10drrv12#cv10#crro5v12bv10b:o1v16av13
ao2v16av13ao1v16#gv13#go2v16#gv13#g"
390 PLAY"#c+#ce+e-aa#c+#c:v12av10arrv12#gv10#grrv12#fv10#frrv12fv10f:o1v16#fv13#
fo2v16#fv13#fo1v16fv13fo2v16fv13f"
400 PLAY"v16o4e3+e#f+#f#g+#ga+a:o5v12e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o1v16e3v13eo2v16e
v13eo1v16#gv13#go2v16a1v13av16av13a"
410 PLAY"b3+b#a+#ab+b#g+#g:o6e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o1v16b3v13bo2v16#av13#ao1
v16#gv13#go2v16#gv13#g"
420 PLAY"a3+ab+bo5#c+#cd+d:o5e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o2v16a3v13ao3v16av13ao2v1
6ev13eo3v16ev13e"
430 PLAY"e3+e#d+#de+e#c+#c:o6e1#fe#fe#fe#fe#fe#fe#fe#f:o2v16#c3v13#co3v16#cv13#c
o1v16av13ao2v16av13a"
440 PLAY"-bb#c+#c#d+#de+e:o4v13-bv10-bv13#cv10#cv13#dv10#dv13ev10ev13#fv10#fv13#
gv10#gv13av10av13#av10#a:o2v16bv13bo3v16bv13bo2v16#fv13#fo3v16#fv13#f"
450 PLAY"#f+#ff+f#f+#f#d+#d:o5v13-bv10-bv13#cv10#cv13#dv10#dv13ev10ev13#fv10#fv1
3#gv10#gv13av10av13#av10#a:o2v16#dv13#do3v16#dv13#do1v16bv13bo2v16bv13b"
460 PLAY"e+e#f+#f#g+#ga+a:o6v13ev10ev13#dv10#dv13dv10dv13#cv10#co5v13bv10bv13av1
0av13#gv10#gv13#fv10#f:v16ev13ev16#dv13#dv16dv13dv16#cv13#c"
470 PLAY"b+brre1#fe#fe#fe#f:v13ev10er6v13b1v12bv11bv10b:v13-bv10-b":GOTO50
480 '▒ INT-HUL-MIMCOT ▒ Special Thanks To  S.Asano.              ( 1988/11/9 )
490 '              コレモ ガ゛クフ ガ゛ ホシカッタ.. ナントイッテモ Game Music ハ オトトリガ゛ イチバ゛ン タイヘン.
```


★ニュース速報―パンダ男Yu-Youが，コインランドリーを脱走して，上野動物園にたてこもっています。くり返します……。(茨城県水戸市・柴田和宣18才)……【編：赤ちゃんパンダがミュージック演奏やるそうです。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



トイポップ
TOYPOP
—メインBGM—

© ㈱ナムコ

草場　威人

ごあいさつ

ふはははははは。私は金属バット。ん!?あれ？

ああっしまった。これは原稿ではないか！一体，何を書いているんだ俺は……。

と，いうわけで今回はトイポップをお送りします。

内　容

トイポップのメインBGMです。イントロにはじまって，イントロで終わっています。

この曲は，アーケード版の5音をファミコンの3音にアレンジしましたが，アーケード版の雰囲気を損なってはいないと思います(今回はとくに書くことがないな…)。

おわりに

'88年12月7日，私はX68Kで「ドルアーガの塔」の音楽を作っていた。

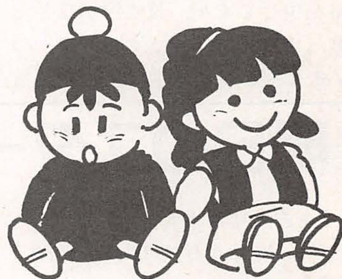
その翌々日，ベーマガ'89年1月号に「X68Kのナムコ・ビデオゲームミュージック・ライブラリー(スカイキッドまで）がでるよん」とあったので，その場で挫折してしまった。次回作は何になることやら……。

●参考
ALL ABOUT NAMCO II

GORRY先生より一言

ファミリーベーシックもたくさんのプログラム投稿がありましたが，今回はこれを選びました。トイポップ独特のチャンチャカした感じ（わかるよね）がよくでています。

話は変わりますが，X68Kのナムコ・ビデオゲームミュージック・ライブラリー」，X68Kに続いてX1でも発売予定です。ぜひ買ってください。



TOYPOP—メインBGM—のプログラム・リスト

```
1 PLAY"T202Y2M1V5:T201Y2M1V5:T202M1
2 PLAY":C3D5E3D5#C
3 PLAY"C3D5E3D5#C03:C3D5E3D5#C
4 PLAY"C3D5E#D3D5:C3D5E#D3D5:E3F5GG3F5
5 PLAY"CR04CR:CRC:ER03E
6 FORI=0TO1
7 PLAY"03Y1M1V5:01Y2M1V7:02M1
8 PLAY"A5#G3A5C3DC:F502A01C02A01:R5FRF
9 PLAY"AA5AC3DC:F02A01C02A01:RFRF
10 PLAY"AFCA5D3C#F:F02A01#F02A01:RFR#F
11 PLAY"#A#A5#A6:G01#A03D01D:RG#A
12 PLAY"G5#F3G5C3DC:C02E00G02E:RCR01G02
13 PLAY"G3G5GC3DC:01C02E00G02E03:RCR01G
14 PLAY"#AA#A5RB04:C3CC5RC:02E3EE5RE
15 PLAY"C3FDCDC03B#A:C01CDE:F
16 PLAY"A5#G3A5C3DC:F502A01C02A01:R5FRF
17 PLAY"AA5AC3DC04:F02A01C02A:RFRF01
18 PLAY"C303A504C6#D5:F3FF5FF:F3FF5FF
19 PLAY"D03F3FF5F04:FY1F3FF5FY200:#A02
20 PLAY"D5E3D5E3D5:#A02#A01G02#A01:RFRF
21 PLAY"D3C5F03F3G#G:C02AF01E3D:RF01F02
22 PLAY"AFC04C503D3E5:C502A01C02#A:RFRG
23 PLAY"FC3CC5C:AY1C3CC5C:F
24 NEXT
25 PLAY"Y203:Y201:02
26 PLAY"R3C04C03C:C02#A:RG
27 PLAY"B04CR03C04:#A00G01:G
28 PLAY"C03CB04CRCR03C:C02#A#A00G:RGG
29 PLAY"RC04C03CB04CR03C04:F02AA00C:RFF
30 PLAY"C03CB04CRC03:F02AA00F:RFF
31 PLAY"R3C04C03C:G02#A:RG
32 PLAY"B04CR03C04:#A00C:G
33 PLAY"C03CB04CRCR03C:G02#A#A00#G:RGG
34 PLAY"RC04C03CB04CR03F:A02AAA00:RFFF
35 PLAY"04F03F04F03F04:AA:04CC03
36 PLAY"E03D04D03D:#G#G:BB02
37 PLAY"R3C04C03C:G02#A:RG
38 PLAY"B04CR03C04:#A00G:G
39 PLAY"C03CB04CRCR03C:01C02#A#A00G:RGG
40 PLAY"RC04C03CB04CR03C04:F02AA00C:RFF
41 PLAY"C03CB04CR03:F02AA00:RFF
42 PLAY"Y1F504
43 PLAY"FFED:#A#ABB01:03#A#A04ED02
44 PLAY"C3D5C03A3FG:C02A03C00A01:RCF
45 PLAY"AFC04C503D3E5:C02A01C02#A:RFRG
46 PLAY"F5R04FR:01FC00F:AR04C
47 PLAY"T202Y2M1V5:T201Y2M1V5:T202M1
48 PLAY":C3D5E3D5#C
49 PLAY"C3D5E3D5#C03:C3D5E3D5#C
50 PLAY"C3D5E#D3D5:C3D5E#D3D5:E3F5GG3F5
51 PLAY"T4CT5R04:T4CT500C:T4ET504
52 PLAY"M0V15F8:M0V15F8:M0C8
53 PLAY"V5F0V3FV1F
```

★ミゾに落ちて泣いていた子は，影さんのしんせきのいとこのお兄さんの妻の弟の子どもの友だちのおじいさんの弟の孫みたいでしたよ。(岡山県笠岡市・中村琢也14才)……【影：そんなこと考える前に助けてあげたの？】

あくせすROOM

サークル紹介

○ライトスタッフ
〠240 神奈川県横浜市戸塚区上矢部町690-18 戸塚パークホームズ409 河内俊雄

“ライトスタッフ”では，機種に関係なく会員を募集しています。活動内容は，会誌「FORMAT」の発行や会員全員参加のファンタジーファイト・ゲームなどです。

くわしいことは，60円切手を同封して送ってください。

○CANNOT
〠700 岡山県岡山市学南町3-6-59-3 ロイヤルエミー206 井上琢己

当サークルでは，ビデオゲームの同人誌「STAGE-01」(A5，48ページ)を発行しています。内容は攻略法中心ですが，読者投稿なども載っています。バックナンバーのVol. 3～6までを送料込み，1冊500円で販売しています。読んでみたいかたは，無記名小為替(こがわせ)にて上記まで。サークルの問い合わせも待ってます。

○COMPUTER CLUB ABLE
〠171 東京都豊島区長崎3-1-16 加瀬敏幸「ベーマガ」係

ABLEでは，パソコン・フリークを大募集しています。みんなで集まって一緒に騒ぎましょう!!
イラストの多い会誌は2か月に1回発行です。まずは，60円切手4枚同封のうえ，連絡してネ!!折り返し案内と会誌見本を送っちゃうよん!!

○このコーナーへのお便りは必ず責任者のTEL明記のうえ封書で!!

読者の伝言板

★ベーマガ常連8人が書いた同人誌「COSMOα」を発刊しました。ほしいかたは注文数，住所，氏名を書いて600円（送料300円を含）の小為替＋60円切手を同封のうえ下記まで
〔〠063 札幌市西区発寒9条13-4-5 石田方 Cα 編集部〕

★SF小説「GRADIUS」を作りました。これは，自分なりのイメージで作った長編です。だまされたと思って買ってみてください。買ってくれるという人は800円分(送料含)の郵便小為替を下記まで送ってください。
〔〠192 八王子市子安町3-6-14 池田ビル303号室 星方 栄夢★GBM係〕

★みなさんのおたより待ってまーす!!

明日のスタープログラマー

「サトウノボウケン」
〔東京都秋川市・吉田雄生〕

「勇者の挑戦」
〔埼玉県川口市・小松　豊〕

「F-1レース3Dノーマル」
〔岐阜県土岐市・塚原　修〕

「黄金の城の庭」
〔島根県松江市・3UP兄弟〕

「金と運」
〔大阪府四条畷市・萬道賢治〕

「リテンの城」
〔岩手県盛岡市・西尾英朗〕

「LAZER」
〔茨城県勝田市・小沼修司〕

「星座宮再び」
〔群馬県吾妻郡・軽澤　誉〕

「Farioa」
〔広島県山県郡・Jupiter〕

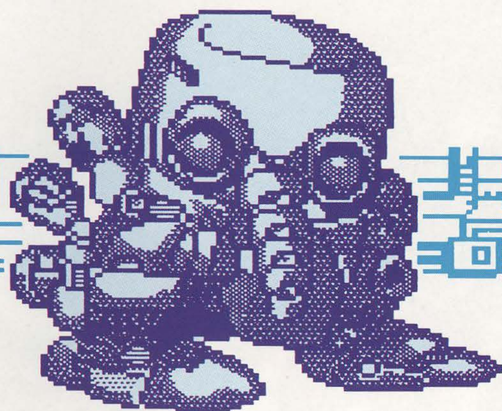
投稿ありがとう

三田村　勉／野堀　潔／竹田　宏／長沢　稔／仙波岳彦／宮崎啓介／重枝賢史／森重隆文／鈴木宗司／小沼修司／関　雅晴／その名はCHOIS／544ステップ／三村隆之／佐藤賢也／湯原清吾／佐藤公一郎／草場威人／小沼修司／岡谷憲光／原　嘉隆／山崎克敏／山田　豊／吉田雄生／斉藤秀美／山内民男／慎　繁敏／荒井　哲／くれよんのおと／3UP兄弟／テレビ君／薗田直樹／松川宜弘／照屋高雄／ロイヤルホスト／平田浩嗣／堀込英樹／滝花憲孝／桐朋コンピューター研究会／村上輝昭／井上将志／本庄英樹／太田俊輔／相良陽一郎／小川邦久／金　星吉／北沢高志／溝口賢司／軽沢　誉／中村圭太／UGN　SOFT／山本克稔／斉藤大史／丸山　建／柳沢信之／羽柴宏之／清水学志／萬道賢治／坂本あきら／坂口雅一／長沢　薫／佐久間健一／伊藤英二／俊藤照光／中村堅一／YAMATO／藤井孝太郎／安岡　毅／旦部幸博／藤本稔／平光利浩／ミトッチ／YOUK'S FRIEND／佐井川泰治／酒寄章／住吉政英／くらさん／内田　勝／三好和久／福井豊幸／田中秀宗／橋本優一／小川次郎／BLACK-Hom／青山尊士／寺沢真人／加藤敏則／焼津中央高等学校物理化学部／ズオ／平光利浩／池田貴之／星川貴広／川上幹太／浅野英史／高野真樹／高見沢雄一郎／石澤邦衛／山田　仁／峠　恒司／田村清朗／山野辺俊二／遊座亜紀雄／UINAL／七瀬修一郎／電人

この他にも，たくさんのかたがたから投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとうございました。

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

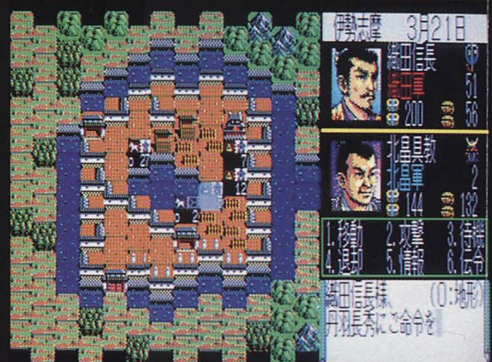


このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

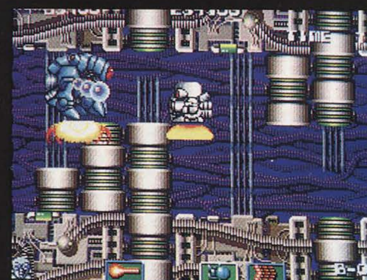
最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」などで構成されています。

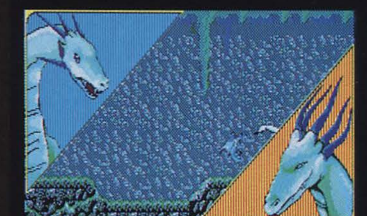
このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。



















動く!

全編アニメーション!!

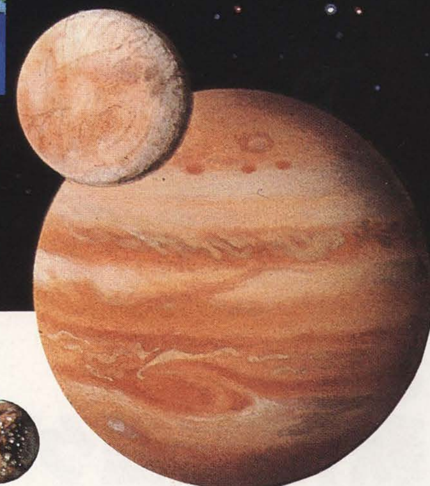
MOVING











S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

好評発売中! 各機種 ¥8,800

- ●PC-8801mkⅡSR以上(2ドライブ専用) 5″2D・5枚組
- ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用) 3.5″2D・5枚組
- ●MSX2(RAM64K以上/VRAM128K以上) 3.5″2DD・3枚組
- ●X1 turboシリーズ(2ドライブ専用) 5″2D・5枚組

近日発売予定!!

- ●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5″2HD・2枚組
- ●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5″2HD・2枚組

MSX2 is a trademark of ASCII corp.

STAFF募集中!! パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!

●プログラマー ●グラフィックデザイナー ●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。

まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)

☎名古屋(052)773-7770

★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎052-776-8500

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

RIDE ON!



POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。

★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノースやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

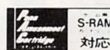
★ MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

* T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています

* マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

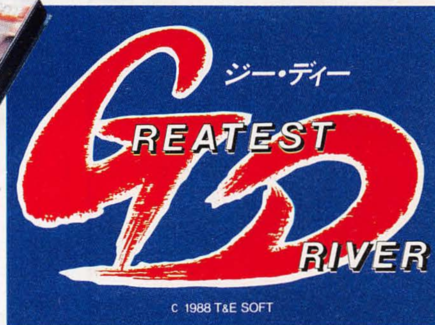








MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組
¥7,800



c 1988 T&E SOFT

絶賛発売中!!

HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION

PC-9801 ONLY

PC-9801VM/VX, PC-286V 5"2HD ¥7,800
PC-9801UX/UV, PC-286U 3.5"2HD ¥7,800

16ビット機専用にバージョンアップし、謎の部分やアニメーション処理、新たなマップ等、マイナーチェンジを図りました。

近日発売!



◀開発中画面

新たな謎が君を狂わせる

好評発売中!!

- X1及び X1turboシリーズ5"2D・2枚組¥7,800
- PC-8801mkII SR 以上‥5"2D・2枚組¥7,800
- MSX (RAM16K以上) 4メガロム‥‥‥¥7,800
- MSX2 (VRAM128K以上) 4メガロム‥¥7,800

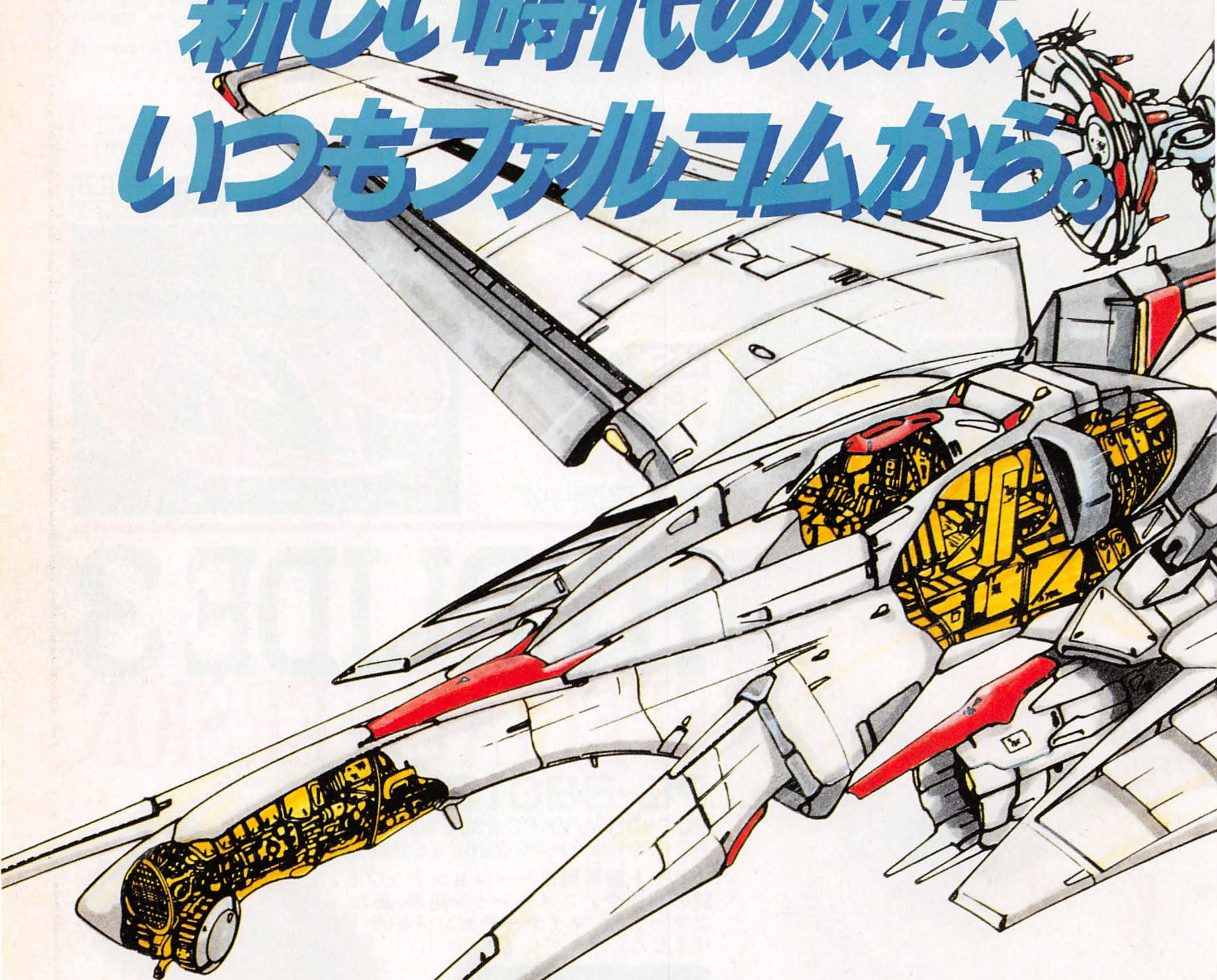
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

MSX is a trademark of ASCII corp.

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 ベーマガ3月号

シューティング"革命(レボリューション)"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。



画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

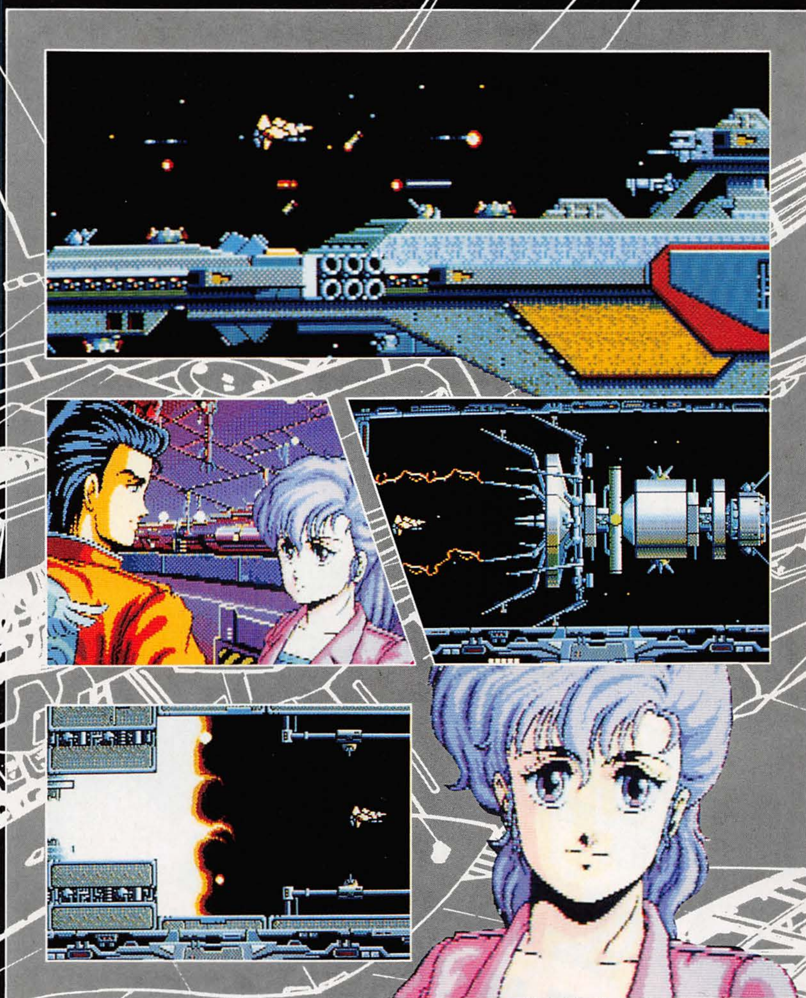
強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう星間貿易。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

発売3月23日

Falcom





スタートレーダー
STARTRADER

Falcom

もっと、もっと冒険。

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 1

15本のシナリオをクリアーしたけど、何か物足りない。もっと違う冒険をしたい。そんな君達へ贈る「追加シナリオVol.1」。シナリオが後から増え続けていくというのが「ソーサリアン」の最大の特徴。前作をしのぐシナリオ、グラフィック、BGM。まさに、誰もが待ちこがれていたファン待望の第一弾。AVGぽい要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

■88SRシリーズ 5"2D
■98F/VM/VX 5"2DD
■98U/UV/UX 3.5"2DD
■X-1turboシリーズ 5"2D
■88VA専用 5"2DD
各3,800円

and

戦国ソーサリアン 日本を救いたい。

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 2

ソーサリアンの今度の舞台は日本。それも歴史のなかで、最も波乱に満ちておもしろいといわれる戦国時代。登場人物も信玄、信長、秀吉、幸村、家康と歴史が好きな人は、ワクワクしてくる豪華ラインナップ。歴史が苦手な人も勉強?になるというスグレモノ。内容の濃さも、5"2D版では、2枚組にしないと収まりきれないほどにボリュームアップ。はたして、ソーサリアンは無事日本を魔の手から救うことができるのか?

■88SRシリーズ 5"2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5"2DD ■98U/UV/UX 3".5"2DD ■X-1turboシリーズ 5"2D(2枚組) ■88VA専用 5"2DD
各3,800円

and

and

最強の敵と戦ってみたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3

最強最悪の敵"魔王ギルバレス"。そこにたどり着くまでには、広大なピラミッド、神殿、迷宮に仕掛けられた様々なトラップをかわしていかなければならない。今までに数多くの冒険をしてきて、経験をつんできたソーサリアンも途中で何人か力尽きるかもしれない。しかし、それでも"魔王ギルバレス"を倒すために、真の平和を取り戻すために、たちあがらなければならない。今、ソーサリアン最大の冒険が始まろうとしている。

■88SRシリーズ 5"2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5"2DD ■98U/UV/UX 3.5"2DD ■X-1turboシリーズ 5"2D(2枚組) ■88VA専用 5"2DD
各3,800円

●これからの。

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも。? これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

SYSTEM だから デキル。
SORCERIAN だから デキル。

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

Sorcerian System

ソーサリアンの世界が知りたい。

魔法と剣が支配する混沌(カオス)の時代。ソーサリンの世界がそこにあった。進化するRPG。形にとらわれない自由な発想のもとに創造されたこの「ソーサリアン」は、従来にない驚くべき展開であ　たを魅了することでしょう。1つのゲームに、完成度の高いシナリオが15本。さらに続々とシナリオが増殖するという画期的なシステム。時間の概念を重視、キャラクターも年をとり世代交代が可能など、今までのRPGの常識をくつがえす、今世紀最高の究極のRPG。それがこの「ソーサリアン」なのです。

■88SRシリーズ 5″2D（5枚組）
■98F/VM 5″2DD（5枚組）
■98U/UV 3.5″2DD（5枚組）
■X-1turboシリーズ 5″2D（5枚組）
■88VA専用 5″2DD（5枚組）

各9,800円

SORCERIAN

and

もっと強い武器が欲しい。

SOCERIAN SYSTEM UTILITY Vol. 1



魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

■88SRシリーズ 5″2D ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D ■88VA専用 5″2DD

各3,800円



●大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

はるか彼方のグリフォン城めざし 冒険(ロマン)の旅立ちだ！

●やさしさ追求！新システム。イベント重視のリアルタイムファンタジーAVG登場！
■イベントの連続！さあシオン(君)のうでの見せどころだ！
■マップの広さは約400画面。登場人物100人以上！
■随所に登場するフルグラフィックで物語は最高頂！

ストーリー

森の都「カース」の中には城があり、このファラール国の王であるカイサー王が住んでいる。16年前、国王には娘が生まれ「リーサ姫」と名づけられたが、10才の時重い病にかかり、手厚い看護にもかかわらず亡くなってしまった。その後、長い間王位を継ぐ子供ができなかったが、リーサ姫が亡くなって6年たった今、お妃様はお腹の中にお子様を身ごもっている。

ある日、カイサー王は占いおばばサイアを呼んで自分の王位を継ぐ者は、確かにお妃様のお腹の中にいる子なのかをうらなわせた。しかし、おばばの水晶玉に映しだされたのはこれから生まれてくる子ではなく、テップル村に住む「シオン」という少年だった。いつもは心優しい国王ではあるが、生まれてくる子供をふびんに思い「シオンさえいなければ」という思いがわいてきた。

シオンはテップル村で優しいお母さんとふたりで羊を飼って生活していた。村にはタルトという幼なじみやリサリサというガールフレンドもいる。その日、シオンはいつもの様に仕事からもどってみると、家にはお城からの使いが待っていた。

The Old Village Story

オールド・ヴィレッジ・ストーリー

リアルタイムファンタジーAVG!!

好評発売中!!









■PC-8801FE/MA2、PC-8801FA/MA、PC-88VA/2/3
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード・2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応 5インチディスク版4枚組　定価 8,200円

■PC-9801VX/VM/RA/RX サウンドボード対応
5インチディスク2HD版2枚組　定価 8,200円
■PC-9801UV/UX サウンドボード対応
3.5インチディスク2HD版2枚組　定価 8,200円

●PC-98シリーズでは、384K以上のメモリが必要です。
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
◆制作 ジェイ・エル・システム㈱内アトロシアス
㈱エニックス

ANGELUS

アンジェラス〜悪魔の福音〜

ネオ・オカルト・AVG!

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

絶賛発売中！

■PC-8801FA/MA■PC-88VA■PC-8801FH/MH/FE/MA2■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応
5インチディスク4枚組　¥8.200

キャラクターデザイン 土器手 司　シナリオ 伊藤慶子　音楽 すぎやまこういち
音楽効果 田口泰宏　プログラム Broken Heart　デジタイズ・グラフィック 大田 貴
進行 宮島 靖　原案企画 雅 孝司



BURNING POINT
バーニングポイント

近日発売!!

僕の名前はマイク・スティール

オフィスのドアに「スティール探偵事務所」と書かれた表札をつけてから三日が過った。依頼に訪れる客は無く、机の電話も鳴らない。ぼくの名前はマイク・スティール。ライセンスを取ったばかりの探偵だ。探偵という職業は、例えば退職した警官がなるケースが多いことを考えると、ぼくのような若すぎる探偵というのは異色だろう。これといった信条もなく、そのかわりに挫折もない。とは言っても経験不足であることは否めない。謎を秘めた美女の依頼人には興味があるが、銃弾の嵐をくぐり抜けるような自信と体力はない。ぼくにあるのは懐疑心。真実を知りたいと思ったとき、ぼくの懐疑心は人一倍旺盛になる。そんなぼくのところへ初めての依頼人が訪れた。上流家庭出身のフィストハーク夫妻だ。この品の良い老夫婦がぼくに依頼したのは、消えてしまった孫娘のヘレンを捜してほしいという依頼だった。しかし、普通の失踪人捜しとはちょっと違う。ヘレンがいなくなった状況にかなりの謎があるのだ。彼女は夫と共にあるホテルに宿泊した。しかし、そのホテルが真夜中に火災を起こし、夫は助かったのだがヘレンだけが火災から逃げ遅れてしまったのだ。鎮火後、ホテルの焼跡からはヘレンの死体は発見されず、生存者のなかにも彼女の姿はなかった。文字どおり彼女は消えてしまったのだ。この不可解で非現実的な事件を調査していくぼくは、やがて巨大な陰謀の渦に巻き込まれ、ぼく自身の命をも狙われる羽目になる。さまざまな思惑が交錯する人間模様のなか、この事件の発火点となった隠蔽された真実を解き明かそうとするためには、ぼくはわずかばかりの勇気を最大限に奮い立たせなければならなかった。

ぼくはマイク・スティール。今度この2階に事務所を始めたんだ。まあ、よろしく頼むよ。 ※

見て、聞いて、情報を得ながら推理する！登場！パーセプションタイプミステリーゲーム！（感知型）

PTって何？（パーセプションタイプとは？）

「パーセプション」とは、感知する、認知するという意味です。このゲームは従来のAVGとは異なり、グラフィック、SE（効果音）もゲームの情報となります。そう、見て、聞いて、テキストの情報を得ながら推理していくという、あなたの洞察力が試される新しいタイプのミステリーゲームです。さあPTでハードボイルドの私立探偵で体験して下さい。

- ●ふきだし方式よりテンポのよい会話のラリーが、即！あなたをバーニングの世界へひきずり込む！
- ●通常コマンドの概念をとりはらい、会話中のせりふの中に自然に登場するあなたの意思を決定させゲームを進めますので、ドラマの流れをたんのうできます
- ●画面のマザーベースは探偵事務所。状況を分析、推理し、次の行動を決定できる捜査方針モードというシステムをつけました
- ●リアルなフルグラフィック（アニメ処理）
- ●ふんだんに使ったSE（効果音）の嵐！
- ●付属の新聞もゲームのヒント？

■スタッフ 原作 遠藤健司「バーニング・ポイント」より
メインプログラマ 佐藤誠　ゲームデザイン 高見摩耶
キャラクターデザイン 岡本健志　グラフィックデザイン 横木憲幸
テンタイス 岡本健志 & YONEGON
音楽・SE 沢和雄　ミュージック・テクニカル 土方雅之

●対応機種
■PC-8801FE/MA2 ■PC-8801FA/MA
■PC-88VA/2/3 ■PC-8801FH/MH
■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク版5枚組　¥8600

◆ステレオ サンプリングBGM & SEで大迫力！
サウンドボードII（FA・MA・MA2・VA/2/3）のみ



失踪人捜索。
事件調査、
仕事代行。
なんでもひきうけます。

MSX2版近日発売!!
PC-98シリーズ3月下旬発売予定

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

空想実現大仕掛。

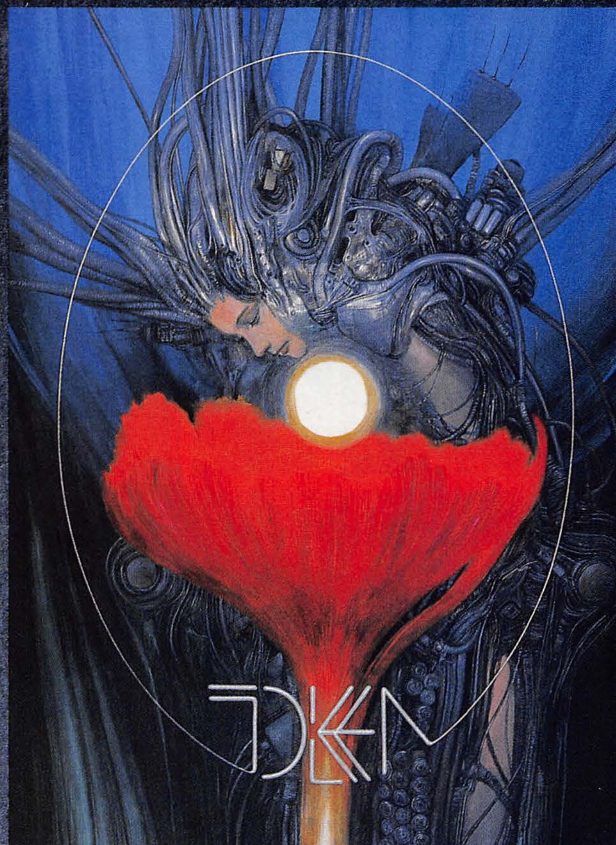
ディガンの魔石

好評発売中!!

とにかく、はじめに一言。
「ディガンの魔石」は、"今までにない、ジャンルを超えた"ゲームです。なぜ、か。理由をお教えします。

1. ストーリィ進行にしたがって、徐々にイベント展開する既存のゲームとは異なり、すべてがイベントにより構成されている、という前代未聞のゲームデザイン。
2. すべての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して自由自在に対応！これは同行人ですら例外ではなく、同行人の性格によっては、主人公に相反する行動をとることすら、ある。

おわかりいただけましたか。
つまり、すべてが「かもしれない」という可能性を含んでゲームは進行します。人と人との出会いが、単に情報集めのためだけではなく、それ自体がドラマなのです。ユーザーの感性によって、展開が変わっていくゲーム！他に、加藤直之氏の原画がなんとアニメーションする！"スタジオぬえ"による細密な舞台設定！テーマミュージックをばんばひろふみが担当！など話題満載の、とびっきりゼイタクなゲームが登場しました。





ようやく、神官カロンに会えた！
彼はどういう情報をもっているんだろう？



操作はカンタンだが、勝ちぬくのは困難だぞ！

MSX2
PC-8801SR以降
（7枚組）
2月発売！

※88版発売が延期しましたことをおわびいたします。





人との出会いに時を忘れ、気がつくと夜になってしまった！

機種 PC-9801VM／VX／UV／UXシリーズ　PC-286シリーズ（メインメモリ640K以上必要）　¥10,000　FM音源対応
●NEC製MS-DOSシステムが必要です（Ver2.11またはVer3.10）。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。

ARTEC
アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

Micronet マイクロネット CO., Ltd.　〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

極道陣取り

ぎらっ

ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは､長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれね～か」「おやっさん！なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを 見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が 抜けた！。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合!?きみしだいでこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.Gに不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク



堂々デビュー

X1	5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN

普通に、つかえるスーパーツール

GRAPHIC TOOL
GABAN　MSX2
がばん

マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5"2DD……………………9,800yen

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応2ドライブ専用256K以上
PC-9801 5"2DD 二枚組 ……6,800yen
PC-9801 3.5"2DD 二枚組 6,800yen

バスマウス対応 256K以上
PC-9801 5"2HD……………6,800yen
PC-9801 3.5"2HD…………6,800yen

インテリジェントマウス対応1ドライブ可
FM77AV 3.5"2D ………… 6,800yen

たんば 好評発売中！

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ/プロデュースA.A.STATION) をマイクロネットがパソコンに忠実に さいげんしたものです。

痛快無類！、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇！、この面白さは 他の追従を決してゆるしません……………!?。

◎オーバーラップ ウィンドー フルマウス オペレーションなど X68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)

◎「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング！。しかも、君の友達が 忙しくて相手をしてくれなくてもOK.!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由に チョイスしてあそぼう！。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも？(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように！)

X68K 5"2HD……………………………7,800yen

移植版もゾクゾク登場予定！

XI TURBO	5"2D	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
FM77	3.5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN

©1987 丹[illegible]哲郎 相原コージ 高橋章子 YONEZAWA

移植版情報！

NEO STRATEGIC SIMULATION
STORM

PC-9801	5"2HD	7,800YEN
PC-9801	3.5"2HD	7,800YEN
PC-9801	5"2DD	7,800YEN
PC-9801	3.5"2DD	7,800YEN

THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン・オブ・イシター

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1turbo専用 好評発売中 ¥6,800
FM-77シリーズ 好評発売中 ¥6,800



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗国の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。



X68000用画面

★各機種用好評発売中

GS-151	PC－8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC－9801シリーズ（旧PC－9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC－9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC－9801シリーズ（旧PC－9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000用 通信ソフト
¥12,800
好評発売中



「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. ハングアップ回避機能　モデムに誤って＾Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確立で回避します。
3. 画面モード　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. センター登録　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. KEYヒストリー機能　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. Human68Kの呼出　通信中にHuman68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. ESCシーケンスをサポートしています。ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. XMODEM対応　SUN、CRC128／1024をサポートし送信時はSUN／CRCを自動判別します。
9. モデム登録　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. ファイル内容の参照　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. 仮名変換　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。24KHz使用可能ディスプレイ。

学習機能タイプ対局将棋

棋太平



全シリーズ発売中
PC-9801シリーズ ¥7,000
FMRシリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄のアドベンチャー リ・バース
HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
ReBirth
FM音源対応
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1 turboシリーズ
¥7,800

㈱マイコンハウス
SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ビー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

信夫橋　土湯街道　セブンイレブン　オオクラボーリング　日4号線　沖高バス停　SPS　福島駅　東北本線

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか？

JETターボターミナル

X1turbo (MODEL10を除く) 専用パソコン通信ソフト
日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用

BASIC ↔ JETターボターミナル ← JET-X1
ファイル転送MS-DOS ↔

150〜9,600bps対応
¥9,800

32ビットホストコンピュータ使用！ TEL(0245)46-1167(代表)
24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)　2400/1200/300bps自動識別

SPS-NET



SPS-NET入会方法
メモに次の項目を書いて送ってください
●住所 ●氏名 ●電話番号 ●年令 ●職業 ●パスワード ●自己紹介 ●システム
(登録料¥3,000 会費無料)

※70円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。仮IDを発行後折返し案内状をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として再登録致します。
※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

The SUPER LAS VEGAS

dexter soft
Designers & Experts Computer Software

華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガトナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、ハリソン・ガトナーに扮する君の実力とツキしだい。

マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。

書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス——トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。

その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか——

マニアからファミリーまで楽しめる、10種類ものすごいゲームを満載！

〈コントラクトブリッジ〉

世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲームだ。プレイすればするほど、その魅力にとりつかれてしまうはず。フェアプレイ精神で勝負だ。

〈スロットポーカー〉

ポーカーの面白さと、スロットマシンの魅力をミックスした楽しいゲーム。コインを増やすも減らすも、運命の女神しだい。ツキを呼び込むことが肝心だ。

スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増！

〈ブラックジャック〉

カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。

〈セブンスタッドポーカー〉

7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびっていてはダメなのだ。

〈ナポレオン〉

自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。

〈セブンブリッジ〉

麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。

〈七並べ〉

誰もが一度はプレイしたことのある、あの七並べだ。とは言っても、相手は百戦練磨のギャンブラー。真剣に取り組まないと、身ぐるみをはがされるぞ。

〈大富豪〉

手札の強さはもちろんだが、それを出すタイミングも大きく勝負に影響するのだ。誰かが大富豪になれば、誰かが大貧民になることもお忘れのないように。

〈ルーレット〉

カジノといえばルーレット。賭け方によって倍率が違うから、鋭く勘を働かせてうまく賭ければドカンと稼げる。チャンスを一気にモノにするのだ。

〈ページワン〉

同じスーツのカードを出して早く手札をなくした者が勝ちという、いたって簡単なルールのゲーム。ツキ具合もわかり、腕だめしにはもってこいだ。









好評発売中

ザ・スーパーラスベガス

ND-22FD 12,800円

PC-9801シリーズ/X68000用

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F
☎03(255)9761代

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

namcot

終りは、新たな戦いの始まりだ。



黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

¥6,800

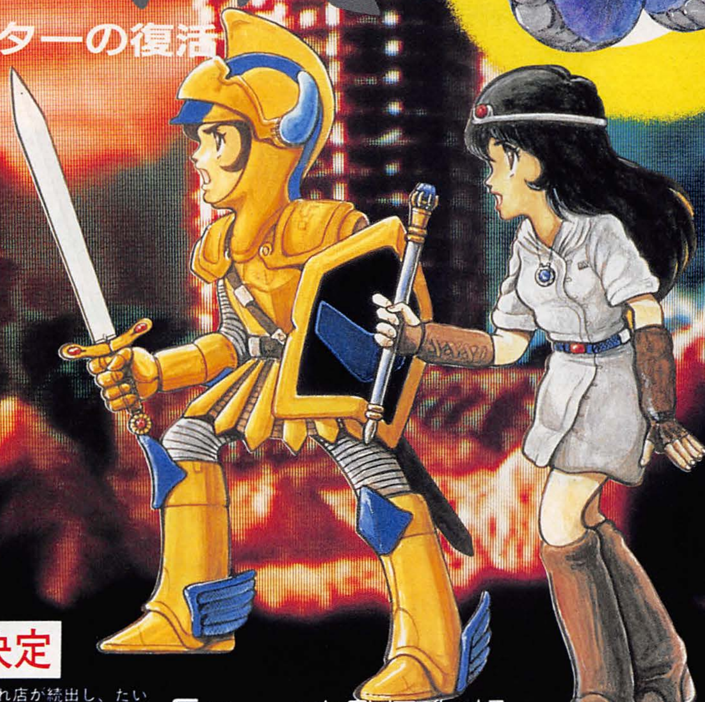
MSX2 MEGA ROM

「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!

THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活







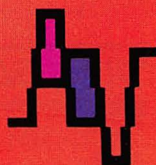
第2次出荷2月下旬に決定

第1次出荷分は大好評をいただいた結果、品切れ店が続出し、たいへん御迷惑をおかけいたしました。第2次出荷につきましてもROMの逼迫で限定数となります。最寄りの販売店にて御予約ください。

MSXマークはアスキーの商標です。
© NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311

PC Engine



ほとんど

そのまんま

感動‥‥







好評発売中





1/27
新発売

好評発売中



スペースハリアー

PCエンジン初の大容量、4Mカード採用。大迫力のハイスピード・3Dシューティング！

©SEGA 1986

標準小売価格 6,700円

ソンソンII

アーケードの名作「ブラックドラゴン」が、ニューキャラクターバージョンで蘇える！がんばれソンソン！天竺はもう目の前だ。

©NEC Avenue 1989 licensed by CAPCOM

標準小売価格 5,400円

ファンタジーゾーン

パステルタッチのファンタジーゾーンを舞台に、英雄オパオパ大活躍！

©SEGA 1986

標準小売価格 4,900円

NEC NECアベニュー株式会社

東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

お問い合わせ03(590)2626

テープサービス専用03(590)2009

●平　　日／午後3:00〜午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00〜午後7:30

上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！B5判
定価1500円　（送料250円）



MSX·MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円　（送料250円）



FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　（送料250円）



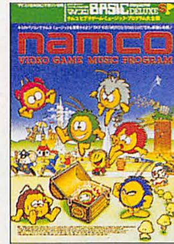
X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　（送料300円）



MZプログラム大全集
MZ-80K/1200/700/1500/80B 2000/2200/2500用ソフト112本！
B5判　定価1500円（送料300円）



MSX・MSX2プログラム大全集II
MSX・MSX2用ソフト80本！MSX2+も大紹介。B5判
定価1500円　（送料300円）



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）



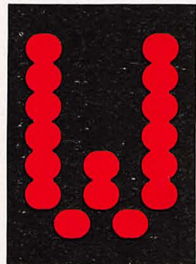
ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載！B5判
定価1500円　（送料300円）



パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1
パソコン・ミュージック愛好家必携!!266のFM音色が満載。B5判
定価1800円　（送料300円）

LOVE

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊，単行本のご案内






BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE Ⅰ
1983年までのフログラム，21機種，160本を掲載
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅱ
1983年までのベーマガ掲載フログラム，29機種169本を掲載
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅳ
1983年後半のベーマガ掲載フログラム，52機種278本を満載
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅴ
1984年前半のベーマガ掲載フログラム，43機種231本を満載
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅵ
1984年後半のベーマガ掲載フログラム，43機種245本を満載
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅶ
1985年前半までのベーマガ掲載フログラム，43機種255本を満載
定価1500円　（送料350円）

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ（A5判はBOOKSシリーズです）



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）



チャレンジ!!パソコン・AVG＆RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　（送料250円）



チャレンジ!!パソコン・AVG＆RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！A5判
定価1600円　（送料250円）



チャレンジ!!パソコン・AVG＆RPGIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判　定価1800円（送料300円）



チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGIV
シリーズ中,最高のボリューム&内容パソコンゲームの楽しさを伝える本。
B5判　定価1900円　（送料350円）



レスキュー！AVG＆RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ！A5判
定価1300円　（送料300円）



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作,ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円　（送料250円）



ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！A5判
定価2300円　（送料250円）



ALL ABOUT namcoII
パラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1800円　（送料250円）



PC Engine－HEシステム－のすべて
話題の高性能をマシンをソフト,ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1200円　（送料250円）



ペーパーアドベンチャ－Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。A5判
定価780円　（送料250円）



ペーパーアドベンチャ－Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。A5判
定価780円　（送料250円）

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1600円　（送料300円）



パソコンデータベース電話帳
国内100社,海外21社,検索代行業者24社紹介。B5判
定価1500円　（送料250円）

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ！コンピューター・ミュージックI
B5判
定価1500円　（送料250円）



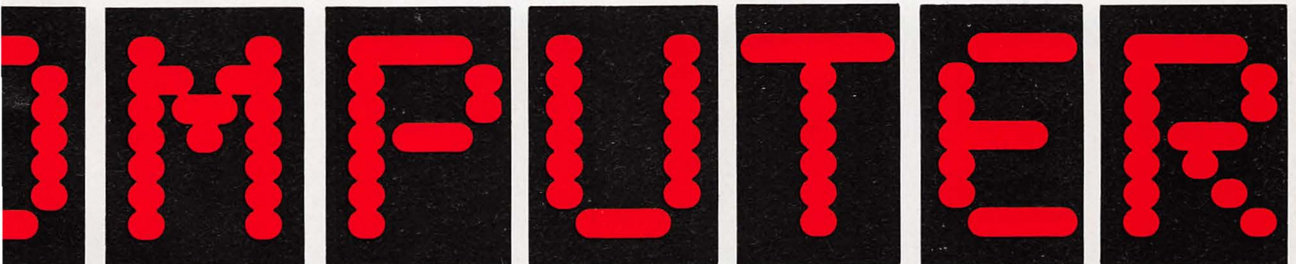
レッツプレイ！コンピューター・ミュージックII
B5判
定価1500円　（送料250円）



レッツプレイ！コンピューター・ミュージックIII
B5判
定価1500円　（送料250円）



ATARI 1040ST活用マニュアル
16万円のMIDI対応16ビットパソコンの特徴と性能を徹底追求。
定価 2500円　（送料300円）





BASICマガジンDELUXE VIII
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト,39機種214本を満載
定価1500円　（送料350円）

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金（定価＋送料）していただくのが安あがりでよいでしょう。

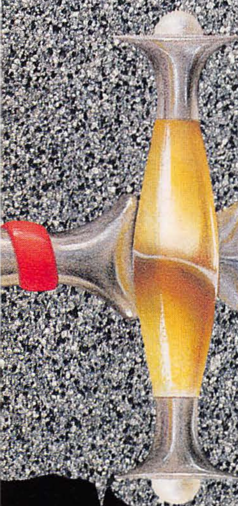
電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

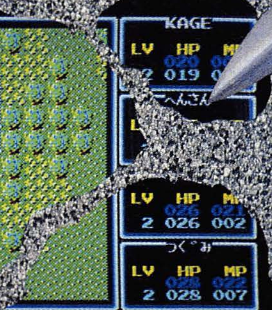
大阪本社 ☎(06)203-3361	関東総局 ☎(0273)26-3206	京都支局 ☎(075)221-8021	熊本支局 ☎(096)380-7500
西部本社 ☎(092)431-7411	松本支局 ☎(0263)36-2266	神戸支局 ☎(078)391-5885	鹿児島支局 ☎(0992)26-3630
札幌支局 ☎(011)641-5591	静岡支局 ☎(0542)54-6405	広島支局 ☎(082)228-5581	
仙台支局 ☎(022)227-7211	名古屋支局 ☎(052)261-4541	高松支局 ☎(0878)61-3111	
新潟支局 ☎(0252)45-2526	金沢支局 ☎(0762)63-8661	下関支局 ☎(0832)67-7478	

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

イシュラル *The story of Calvan*

Issural







壮大な幻想の世界へようこそ

伝説の昔、創世の神イシュラルより贈られし魔法の石『カルヴァン』カルヴァンを受けし者、この世の王となる。
初代国王なき後、カルヴァンを受けんとする者二人現わる。
統治官ウェールズ、そして魔法使いファラド。二人の対立を期に国は別れ神イシュラルのさばきが下る。
太陽と月の重なる時、カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

ファンタジーRPG イシュラル

対応機種：X1シリーズ/turb(200ラインモード)
ジョイステック：XE-1PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD 2枚組……標準価格6,200円(送料240円)

THE CURSE OF

MARS

今、新たな救世主伝説が生まれる

石にされた神々を救い、邪神マーズを倒せ!! 九つの国を舞台に展開するARPG登場。



アドベンチャー要素を多く取り入れ、アクション的なテンポでゲームを進めて行きます。

4段階調整付きの高速スクロール、PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。

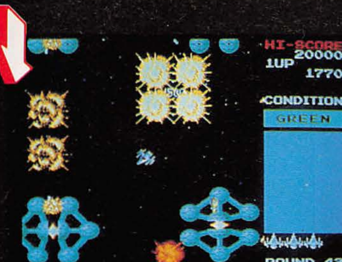
対応機種：X1シリーズ/turbo(200ライン)
ジョイスティック：XE-1 PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD版……標準価格6,200円(送料240円)

好評発売中

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



移植プログラミングはあのT. MATSUSHIMA氏が担当。7年ぶりの再発進となった。



基地の中心部が開いているときに弾をぶちこめば一発で破壊できる。壮快壮快!



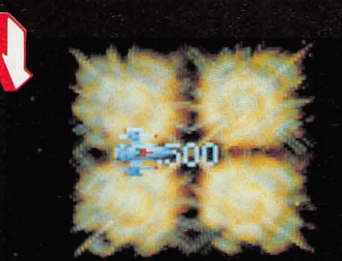
敵機を誘導して破壊すれば味方ともなる小惑星群の中での息詰まる戦闘シーン。



周囲を囲む6基の砲台を1基ずつ破壊していっても基地を倒せる。得点も高くなる。



4機編隊でファイターに肉迫するプールア型ミサイル。全機を破壊するとボーナス点だ。



基地のすき間をくぐりぬけて中心部に1発おみまい!ハイテクニックの一つだ。



密集した敵基地での戦闘。基地の中心部から発射されるエッドール型ミサイルは手強い。



見て見て!この爆発パターン。原作を越える?美しさだとは思いませんか。

今も新しいスペース・シューティング・ゲームの名作がX68000バージョンで再発進

今再び『BLAST OFF!』

1981年、ゲーム・センターに一大センセーションをまきおこしたゲームがありました。それが『ボスコニアン』です。

ゲームの進行はとっても簡単。8方向に進む自機"ファイター"を操縦し、前後に発射できる弾で敵機をなぎ倒し、星座を連想させるおしゃれな配置もある敵基地をすべて破壊すればラウンド・クリアです。

画面右には、ラウンド全体をカバーしたレーダー・スクリーンが表示され、自機の位置と敵基地、そして編隊飛行で来襲する敵機を監視することができます。

さらに1981年当時としては、たいへんなインパクトのあったサンプリング・ボイスの英語で現在の戦闘状況を知らせてくれます。

次々に飛来するミサイル、敷設(ふせつ)された宇宙機雷、油断のならない障害物である小惑星、撃ち逃がすと一斉攻撃の指令を出すスパイシップなど、発進後は息もつかせぬシューティング・ゲームの真只中(まっただなか)へとプレイヤーをいざなってくれます。

新たに作曲されたBGMなど、多少のアレンジはあるものの、プレイしたことのある方にも初めてプレイする方にも、元祖スペース・シューティング・ゲームの名を汚さないスリルと興奮をお届けいたします。



そしてハイスコア。GO FOR WORLD RECORDじゃなくてSPASEというところが渋いっ!

©(株)ナムコ



ボスコニアン FOR X68000

●対応機種:X68000●メディア:5インチFD●標準価格:6,800円 *XE-1pro/ST(アタリ仕様ジョイスティック対応)



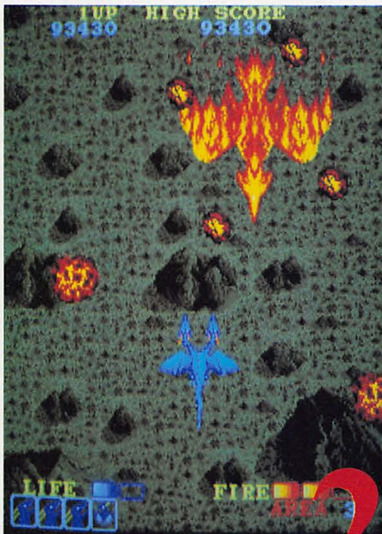
Area 1



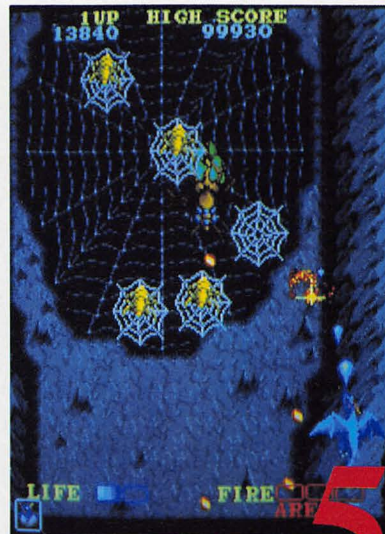
Area 4



Area 7



Area 2



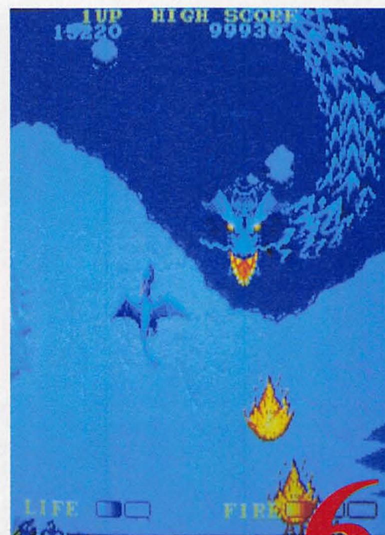
Area 5



Area 8



Area 3



Area 6



Area 9

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

明けの空に聖剣を掲げる時、青龍伝説が甦る



コンピュータ・グラフィックアートの極致ともいえる圧倒的に美しい画面。
聴く者を虜にしてしまう重厚なミュージック。
各シーンごとに訴えかける強烈なメッセージ性。
それらが緻密に計算されつくしたゲーム性で織りあげられた、シューティング・ゲームの超大作をX68000に再現！

主な仕様

■画面モード選択
画面サイズの設定モード。モニターの向きを縦、または横に設定するモード。この二つを組み合せ、自分の好みの画面でプレイすることができます。

■テスト
オリジナルをも凌ぐ美しい音楽を聴くことができるBGM、効果音のテストモード。(ステレオ対応になっています。)

■セレクト
エリア1から9まで、どの面からでも始めることのできるエリアセレクト・モード。コンティニュー機能もついています。

©株式会社ナムコ

DRAGON SPIRIT for X68000

ROMANCING SHOOTING GAME

●5インチディスク版(2枚組)
標準価格8,800円

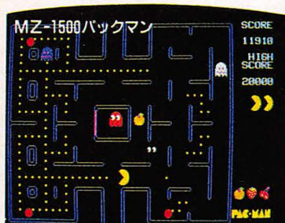
●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格16,800円 限定発売

●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格12,500円 限定発売

パッケージには、ドラゴンスピリット バナー がついています。

遊気凜凜

マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

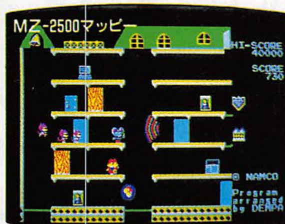
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。（PC-8001Nモード版をのぞく。）

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

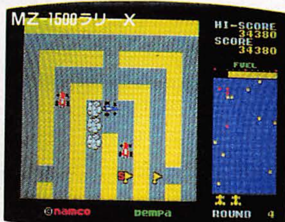
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E 5インチ（2DD）……各定価6,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- FM77AV 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上もの

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

キャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、X68000に移植しました。この、X-68000版ゼビウスでは、原作に忠実に作られたモードにつけ加え、ゼビウスを極めた方にも楽しんでいただける、うわさのスーパー・ゼビウス・モードが含まれています。新たなソフトのクオリティーを求め電波マイコンソフトが自信をもってお届けする、名作の完全移植バージョンです。

- XID 3インチ……定価5,900円
- FM-7 5インチ……定価5,900円
- FM-7 3.5インチ(JOY付)…定価9,300円
- FM-77 3.5インチ……定価5,900円
- X68000 5インチ……定価6,800円



DRAGONBUSTER
ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた！主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ！夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」,「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

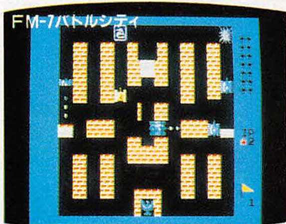
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- FM-7 5インチ……定価6,200円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- PC6001mkII……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円
- X6800 5インチ……定価6,800円



BATTLE CITY バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。

- MSX ROM……定価4,500円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

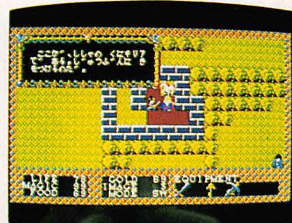
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円



GENPEI TOHMADEN
源平討魔伝

源頼朝に滅ぼされた平家の復讐絵巻です。美しい景色をバックに、おそい来る敵を間合いを見切って剣で切りつけ倒します。横、平面、BIGモードと、三つの視点から楽しめる迫力満点のアクション・ゲームです。

- X68000 5インチ……定価7,800円



THE CURSE OF MARS マーズ

天界で起きた神々の権力争いがもとで邪神マーズが天界の王の座についてしまった。天界と地上界の支配をたくらむマーズは、邪魔な神々を石像の姿に変えて地上に放り出した。地上に落とされた神々の内の一人アースは、天界と地上界の平和のため、一人邪神マーズに立ち向かって行った。

- X1turbo/F/G 5インチ(200ラインモード)……定価6,000円

遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

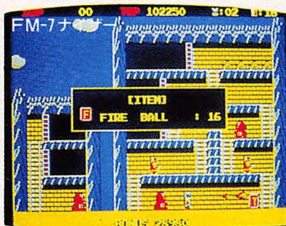
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- PC-8801mkII/mkIISR テープ……定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!! 総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- XZ-1500QD……定価4,800円
- MSX/2 メガロム……定価5,300円



GATE OF LABYRINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- X68000 5インチ……定価6,800円
- FM-77AV 3.5インチ(2ドライブ専用)……定価7,500円
- PC-8801mkII以降 5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円
- X1 turbo/F/G 5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!! おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- MZ-1500QD……定価5,300円
- X1 テープ……定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ (200ラインモード)……定価6,200円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティ、ドラゴンバスター源平討魔伝は㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニンラバーは©DATAEASTスペースハリアーは©SEGAの作品です

KONAMI

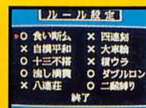


コナミの人気キャラ8人が
「お相手申す」。

楽しい。
しかし、あなどれない。

シモン、ゴエモン、ポポロンをはじめ8人の人気キャラが勢ぞろい。キミに挑戦してくる。相手の性格は設定できるが相手は実戦で成長する。となると、なかなか、あなどれない。初心者から本格派まで、本気で楽しめる『牌の魔術師』。心いくまで面白がって頂きたい。





© KONAMI 1989

牌の魔術師™

はいのまじゅつし

音声出力機能付

MSX2 対応	ROMカートリッジ	新10倍対応
5,800円(予価)	VRAM128KB	2月中旬発売予定

気合を入れて、打つ。撃つ。討つ!



手ごわい。
しかし、勝たねばならない。

ニュージーランド沖合北東20km地点のガルカ島。ここに人類滅亡を謀る"レッドファルコン"の前線基地がある。宇宙海兵隊の報告をうけて潜入した『魂斗羅』、ビルとランス。レッドファルコンと闘う2人の命運は。さあ、撃て。撃破せよ。人類を守るため、勝たねばならない。

●画面は開発中のものです。

魂斗羅(コントラ)™

© KONAMI 1989

MSX2対応	ROMカートリッジ	SCC搭載
5,800円(予価)		4月発売予定

●MSXマークはアスキーの商標です。

電脳将棋(でんのうしょうぎ)

PC-98対応(640KB)		好評発売中!
3.5"2HD	5"2HD	各9,800円

© KONAMI 1989

これが、究極のSHOGIだ!

●対局ごとに戦法を変えてくる●相手の強さが設定可能●電話回線を使った通信対局もOK●最高15手詰めの詰将棋も楽しめる、オールラウンド将棋ゲームの決定版。

コナミ株式会社
本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2-8-30

週刊テレホンサービス実施都市 関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000
北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

エレメンタルの霊力漂う……錆びた都市。
今だ息づく魔力の渦。数多の昔に栄華を誇り、自ら堕ちた。
死してなお威光衰えずと聞く、伝説の魔導士マナ・ルフト。
サイクロプスに託した使言。
意志を持たぬ妖魔が徘徊する朽ちた塔。
カインとサークン、その門を叩くのか……。
聖なる声に導かれカインが知る真実。
そして、悲劇は光輝の意志を現す。
"ピュア・ブライド"、もうひとつのルーン・ブレード。
ルアン・カーン、宿命はカインを誘う。
——第三話「魔導士マナ」より——

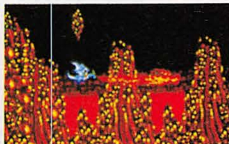


(ミッド・ガルツ)

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ
秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。





PC-98Vシリーズ版 ¥9800 好評発売中
5'2HD版ディスク4枚組 3.5'2HD版ディスク4枚組 要RAM384K以上
FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応
PC-88R/H/A/E版 side A(5'2D 5枚組) **2月11日発売予定**
side B(5'2D 5枚組) **2月下旬発売予定 各¥7800**
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。
MSX2+、X68000版も開発決定!!

The Work Of WOLF TEAM Volume Three

STAFF

Original	M.Akishino
Scenario	S.Komatu
Music	M.Uno
Art	A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro
Program	H.Izumino H.Fujinishi
Produce	M.Akishino



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム新作インフォメーション

この親切設計は涙ものだ！ジャレコのシューティング『天聖龍』

ジャレコから発売となるのはシューティング・ゲーム『天聖龍』，別名を『SAINT DRAGON』という。ジャレコのシステムボード，「メガシステム1」第5弾にあたる。



▲ジャレコ『天聖龍』。宇宙龍を操るスペース・シューティング



◀パワーアップ・システム等の親切設計がすばらしいゲームだ

これは，巨龍を操り，敵と戦いながら最終の人工惑星から母龍を助けだすというストーリーで，ゲーム・システム上，なかなか見るべき点がある。

まず，自機が金属性の多関節を持った宇宙巨龍となっており，この設定部分は明らかにタイトーの『サイバリオン』をほうふつとさせるものだ。ただ，『サイバリオン』と異なるのは，胴体部が無敵であるという点。したがって，感覚的にはコナミのオプション・ゲームのような雰囲気になっているかも知れない(注：筆者はまだ現物を見ていない)。

パワーアップ等のシステムについては「三つの親切設計」というものが打ちだされている。第1に，パワーアップは，自機がやられても1段階しかパワーダウンせず，また，同じような場所で続けてやられた場合はパワーダウンしない“ハマらない設計”。第2に，コンティニューするとパワーが1段階あがり，すでに取ったエクステンド・アイテムももう1度取ることができる“親切設計”。第3に，やられないで面を進めると難易度があがり，やられるとさがるという，プレイヤーのレベルに合わせた“配慮設計”。こうしたシステムは，同社『P-47』から受け継がれたものでもある。

順番が前後してしまったが，操作は8方向レバーに1ボタン。このシンプルさも初心者向きでよい。

パワーアップは通常弾が5段階，特殊弾が3段階，8種類のパワー・アイテムがある。スピード・アップは4段階。エクステンド・アイテムは4種類。

舞台は，金属の惑星，地底洞，要塞内部，昴とガス雲，人工惑星，人工惑星内部等，変化していく。敵キャラは実に50種類が用意されている。

『ウイニングラン』そして『フェリオス』ナムコから大作が続く！

ナムコから今月は2作。1作目は，ビデオゲーム史上，極めて重要な位置を占める作品であることはまちがいないと，早くも注目を浴びている『**ウイニングラン**』だ。とうとうドライブ・ゲームもここまできてしまったともいうべき完全3Dグラフィックスがすごい。ナムコ・システム21（仮称）第1弾の作品だ。くわしくは今月号で2ページにわたって紹介しているのでそちらを参照のこと。

2作目は『**フェリオス**』。『未来忍者』に続く，システムII第4弾の縦スクロール・シューティング・ゲームだ。

銀河伝説『フェリオス（アルテミスの章)』プロローグ

太古の昔，ディロス島に住む女神アルテミスは，その美しさゆえ，邪獣デュポンにとらわれてしまった。かつてゼウスに倒されたデュポンが，再び闇の世界を築こうとしている。



◀ナムコ『フェリオス』。同社システムII第4弾。縦スクロール・シューティング



▶1面のボス・メデューサ。システムIIならではの派手な演出！



◀「早く助けに来て！」アルテミスからのメッセージ画面。こりゃあ美人だ

君は勇者アポロンとなって，アルテミスを救いだし，デュポンの野望を打ち砕け!!

――8方向レバーと1ボタン，最近では珍しいシンプル操作系。内容は，同社『ドラゴンスピリット』タイプと思ってもらえればよい。プレイヤーにダメージ・ゲージ＋ストック制を採用している点でもドラスピに近い。

ショット・ボタンを押し続けると，『R-TYPE』のように強力な弾が撃てる。アイテムには，スピード・アップ，バリアービーム，そして『グラディウス』のようなオプションなどがある。

演出面のほうには，かなり力が入っており，日本語によるさまざまなメッ

セージ表示があったり，画面いっぱいに，とらわれたアルテミスが助けを求めるアニメーション，そして音声合成などを楽しむことができる。このノリは，またナムコファン層の入れ替わりが予想される。

戦争もののコナミから またまた登場!コンバット・アクション『M.I.A.』

コナミからは，『M.I.A.(MISSING IN ACTION)』が発売となる。

●ストーリー…再び，ベトナムへ。政府は，M.I.A.(戦闘後行方不明兵士)が今なおベトナムの密林で，ある武装集団に監禁されて生存しているという確かな情報を入手した。合衆国政府は，その救出を2人のベトナム帰還兵に命じた。彼らは，なつかしいベトナムの地に再び足を踏み入れた。15年前に終結したはずの，あの戦争を本当の意味で終わらせるために。



▲コナミ『M.I.A.』グリーンベレー・タイプのコンバット・アクション



▲武器を複数集めて選んで使うことができる



◀M・I・A・(戦闘後行方不明兵士)救出がキミ達の使命だ

──8方向レバーと，ナイフ，ショット，武器セレクトの3ボタンで操作を行なう。レバーにより，移動，伏せ，ほふく前進(はうこと)，ジャンプ等の動作ができる。ズバリ，同社『グリーンベレー』のリメイクといった感じの作品。

赤い敵を倒すと武器を奪うことができ，2種類以上の武器を取ると，武器セレクト・ボタンで選ぶことが可能(画面下に表示)。武器は手りゅう弾，ロケットランチャー，マシンガン，火炎放射器の4種類。

各ステージの敵指令塔を破壊するとステージ・クリア。最終面では，捕虜を脱獄させ，無事ヘリポートまで援護することが目的となる。ここで連れている捕虜が敵の攻撃を受けて全員やられてしまうと一挙にゲーム・オーバー。

全6ステージで2周めに突入する。

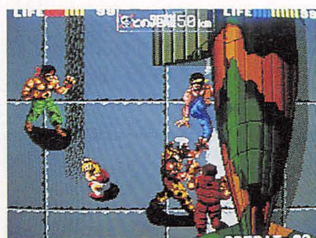
ラルフ&クラークが 帰ってきた! SNK『怒III』

SNKの新作は，あの怒シリーズ・第3作『怒III』だ（ちなみに，IIに相当するのは『怒号層圏』）。

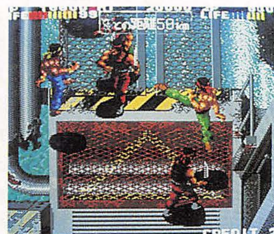
●ストーリー

次期大統領の息子が誘拐された。政権交替を快く思っていないある国の妨害と判明。事は重大なうえ，公に行動ができない状態になっていた。上層部は事件解決を2人の男に託した…。

戦うために生を受けた2人!やつらが動きだす!



▲SNK『怒III』。お馴じみの『怒』『怒号層圏』に続く第3弾の登場だ

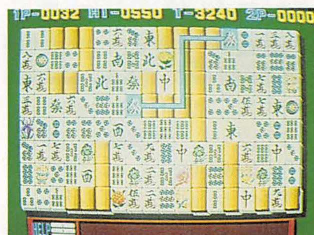


▶今回は格闘ゲームっぽい。ループレバーで回し蹴り!

──お馴じみのループレバーと3ボタンで操作を行なう。今回は，これまでのシリーズとうって変わって，格闘ゲームの色合いが濃い。基本的に主人公は素手で，A，B，Cのボタンはそれぞれキック，ジャンプ，パンチに割り当てられている。さらにA+Bでジャンプ・キック，B+Cでバックパンチも使える。各種アイテムを取ると，その種類により操作方法が随時変化する。たとえばナイフを持つと，Cでナイフで刺す，B+Cでナイフを投げる，という感じだ。その他にも銃や手りゅう弾もでてくる。

アイレムから 麻雀牌のパズルもの『四川省』

アイレムからは，いわゆる『上海』タイプのパズル・ゲーム『四川省』が発売される。といっても開発元は，関連会社のタムテックスというところ。アイレムは販売のみ。



▲アイレム『四川省』。麻雀牌を使ったパズル・ゲーム

これは，画面上に並べられた麻雀牌から，同じ牌同士を選んで裏返していくというゲーム。取りかたの条件というのは，その2枚をラインでつながなくてはいけない，というもの。また，そのラインは，最高2回まで曲げることができる(ログのパソコン・ゲーム『ドラゴン』と同じルールか?)。と，こんな説明ではよく内容がわからないかも知れないが，やってみると大変シンプルで明解なゲームとのこと。

また，面クリアのたびに画面にギャルが登場するなど，麻雀ゲームのノリに近いものがある。ギャルは全6人。

アイレムからは，この他にももう1作，アクション・ゲームが用意されているとのこと。期待したいところだ。

タイトーから『飛鳥&飛鳥』『スーパーマン』

タイトーから今月は2作，1作目は縦スクロール・シューティング・ゲーム『飛鳥&飛鳥』だ。

●ストーリー

1996年，突然，ギャラクシーハイターの地球侵略がはじまった。ギャラクシーハイターは現代のみならず，過去にさかのぼり，侵略をはじめた。

主人公は，スーパー戦闘機「飛鳥」に乗り，ギャラクシーハイターを，時を超えて追撃するのであった。

──8方向レバーと，ショット，ボ


◀タイトー『飛鳥&飛鳥』。縦スクロール・シューティング


▶1面の背景は『スクランブルフォーメーション』のよう。2人プレイも可能


◀独創的なボスキャラがつぎつぎと登場する。魅力タップリだ

ンバーの2ボタンで操作を行なうが，同社タイガー・シリーズとは関係ない。2人同時プレイ可能。

ラウンドは以下の全4面（かっこ内は，その面のボスキャラ）。

1面：現代都市(UFO)
2面：原始時代(巨大双頭竜)
3面：古代エジプト(魔人像)
4面：第2次大戦(戦艦)

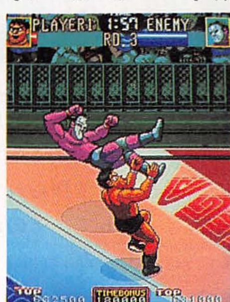
それぞれのラウンド・クリア後には，ボーナス・ステージがあり，ここでは高速スクロールの背景のもとで，出現する敵機をどれだけ破壊できるかということを競う（といっても敵機に当たれば死んでしまい，残機が減る)。

アイテムは，通常ショット，レーザー光線，月形ビーム，パワーアップの4種類。それぞれ最高4段階までパワーアップする。この他にボンバーも5個までキープできる。

2作目は『**スーパーマン**』，そう，あのお馴じみのスーパーマンがゲームになったのだ。これはその題材からも推測できるとおり，海外輸出がメインのソフトらしい。内容は，スーパーマンが悪漢を殴ったり蹴ったりして倒していく横スクロールもの。残念ながら資料や写真が未着のため，これ以上くわしい紹介はできない。

セガからプロレスものなど3作が！

1作目はプロレスもの，『**レッスルウォー**』だ。1人用は対CPU，2人用は3分間1本勝負の対戦モード（2人用も1クレジット)。敵レスラーは全8人，勝てば先へ進めるが，引き分けも負けもゲーム・オーバー。操作は8方向レバーと，パンチ，キックの2ボタン。これらの組み合わせで，さまざまな技をくりだすことができる。圧巻は，師匠ジャンボアソヒーから受け継いだ，「スーパージャンプ・パイルドライバー」だ！


◀セガ『レッスルウォー』8人の強豪レスラーと戦うプロレス・ゲームだ


▶多彩な技とリアルな動きでプレイヤーを魅了する

2作目は『**タフターフ**』。これはサン電子社開発作品で，販売がセガとなっている。

内容は8方向レバー，3ボタンのダブルドラゴン・タイプ

3作目も他社開発の『**キャプチュード**』。8方向レバー，2ボタンの縦スクロール・スペース・シューティング。画面に美女が現れて，ゲーム・アドバイスをしてくれるといった演出がある。

また，先月お知らせした『**ラストサバイバー**』だが，発売が延び，内容も先月お知らせしたものから若干変更がなされるようだ。操作はローリング・ジョイスティック（ループレバーのような物。回して方向転換，倒して移動)とショット・ボタン。

版権ものに燃えるカプコンから今度はあの『ウィロー』が登場！

以前から何度となくお知らせしている『**ストライダー飛竜**』は，またまた発売が遅れて，結局2月発売となったようだ。これは，ご存じの人も多いと思うが，現在ゲーム業界は深刻な半導体不足に悩まされており，ゲームはすでに完成しているにも関わらず，ROMの都合がつかないために発売が延期されるという事態が起こっているのだ。

1月号でお知らせした『**天地を喰らう**』は，3～4月ということになっているが，これもどうなるのかわからない。

そして今月の最新情報として，あのルーカス・フィルムの映画『**ウィロー**』のゲーム化が決定し，FC版とアーケード版の両方がすでに制作に入っているとのこと。アーケード版の発売は，今年のところ6月に予定されている。

その他の新作情報

UPLから，『アトミックロボキッド』が，ようやく発売になった。これに関しては今月号で2ページにわたって紹介をしているので，くわしくはそちらを参照のこと。 （見城）

'89年1月以降の新作一覧

会　社	タイトル	発売日
アイレム	四川省	2月下旬～3月
	謎のアクション・ゲーム	3月～4月
SNK	怒III	未定
カプコン	ストライダー飛竜	2月
	天地を喰らう	3～4月
	ウィロー	6月
コナミ	M.I.A.	2月上旬
ジャレコ	天聖龍	3月
セガ	ラストサバイバー	2～3月
	レッスルウォー	2月
	タフターフ	2月
	キャプチュード	2月
タイトー	飛鳥&飛鳥	1月
	スーパーマン	2月を予定
テクモ	忍者龍剣伝	1月
ナムコ	フェリオス	2月上旬
	ウイニングラン	2～3月
データイースト	ロボコップ	1月
	ブラッディウルフ	2月
UPL	アトミックロボキッド	1月

ATOMIC
ROBO-KID
INSERT COIN
UPL
COMPANY LIMITED

原子力機甲児の大冒険！

アトミック・ロボキッド

©UPL

Written by 見城こうじ

UPL社の作品というのは，流れを追って見てみるとおもしろい。なぜおもしろいのかというと，独特のくせがあるからだ。

なぜくせがあるのかというと，全部同じ人がゲーム・デザインを担当しているからだ。

UPLのゲームのハイスコア・リストの初期設定を見ると，必ず“FUJISAWA”と入っていることは，ご存じの人も多いと思う。

UPLのここ数年の作品は，すべてこの藤沢氏が中心となって作られているのだ。

そして，その最新作が，この『アトミック・ロボキッド』だ。

基本ゲーム・システム

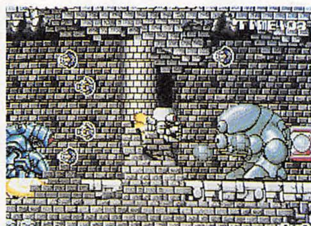
操作方法

8方向レバーと，ショット，武器チェンジの2ボタンで，ロボキッドの操作を行なう。また，武器チェンジ・ボタンを押している間は，ショットの方向固定ができる。敵キャラに触れてもミスにはならず，敵弾に触れてはじめてミスになる(ボス面は例外)。

フィールド構成

フィールドは横スクロールを基本とする自由スクロール・タイプ（プレイヤーの移動に合わせて画面がスクロールする)。通路は大よそ一本道。敵を倒しつつ，出口に達すると面クリアとなる。ただし，縦スクロールの混合されるステージも多数含まれ，高次ステージへ行くと，迷宮的なノリの面もでてくる。

また，時折出口の二つでてくる面があり，ここでどちらを選ぶかでつぎの面が変わってくる(どちらに進んでも，そのつぎの面は同じところにもどってくる)。



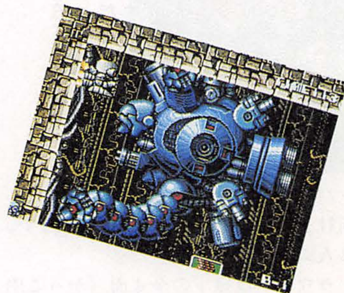
▲ゲーム画面。敵キャラのうしろに出口が見えている

特殊ステージ

通常のステージは，左記のとおり出口に達すればクリアだが，この他に，「ボス・ステージ」ならびに「バトル・モード」があり，これらのステージは相対する敵キャラを倒すことによってクリアとなる。

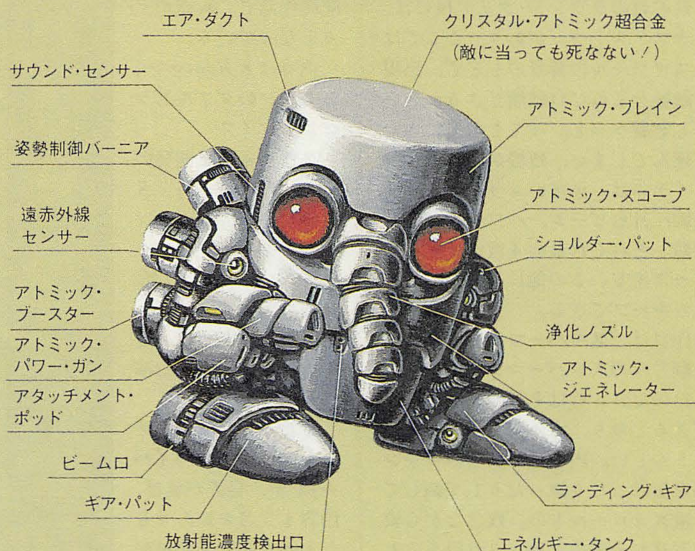
パスワードについて

ゲーム・オーバー時に，画面にパスワードが現れる。これをメモっておけば，いつでもそこからゲームをスタートすることができる。ゲームをはじめるときに，ショットか武器チェンジのいずれかのボタンを押しながらスタート・ボタンを押すと，パスワード入力モードにすることができる。



▲ボス・ステージ。1画面に入り切らないような巨大メカがワンサカ登場する

図解 これが原子力機甲児のすべてだ!!



これがパワーアップだ!

「メタルバード」を破壊するとクリスタルが出現する。色によってパワーアップの種類が決まっていて，弾を撃ち込むとクルクル回って色が変わっていくので，ほしいところで取ろう。

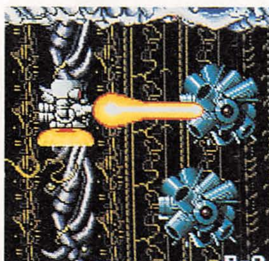
武器を複数種集めたら武器チェンジ・ボタンで，その場に適したものを選んで使っていく。死ぬと，そのとき使用していた武器のみ失うということをおぼえておこう。



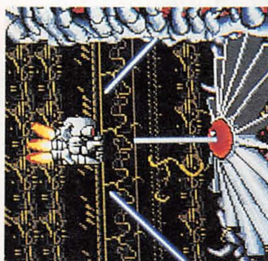
▶「メタルバード」これを破壊するとクリスタルが出現する



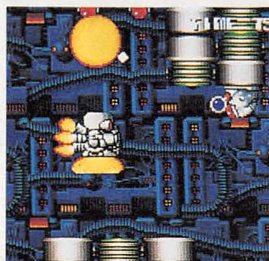
バリア
「ブルークリスタル」を四つ集めると条件が満たされ，敵弾に当たった瞬間から一定時間自動的に張られる



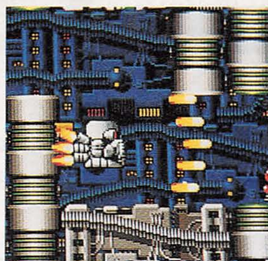
強力原子力パワーガン
遠くの敵まで瞬時に破壊できる



3方向原子力ビーム
上下，前方の3方向にビームをだせる



強力8方向ミサイル
レバーの向きに発射できる。敵弾も撃ち消せる



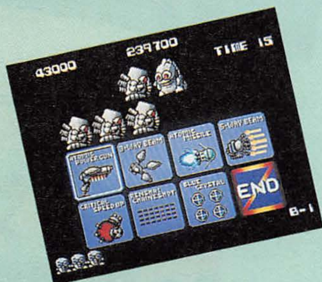
5連射バルカン砲
前方に広範囲な弾幕を作る

※この他にも「スーパーエレクトリック・チェーンショット(ボタンを押しっ放しで30秒間連射できる)」と「スーパーアトミック・クリティカルパワー（死ぬまで倍速で移動できる)」がある

命を切り売り!シークレット・ショップ

UPLのマスコット・キャラともいうべき，「ミニ・ドラゴン」。こいつが現れたら，接触して殴られよう。なんといきなりシークレット・ショップに入ることができる。ショップを隠しておくなんて汚ないなあ，と思う人もいるかも知れないが，このショップ，アイテム1個につき，お値段なんと残機×1! 要するにストックとアイテムの物々交換なのである。

ちなみにどれもプレイ中に入手可能なものばかり。何も買わずにでることもできる。もしかしたらこれはビデオゲーム史上もっとも高価なアイテムかも知れない。自分の命と引き換えだもんなあ，うーむ。



▲シークレット・ショップ。残機と引き換えにアイテムが購入できる。右上にいるのがミニ・ドラゴン

「バトル・モード」にみる藤沢氏の制作意図

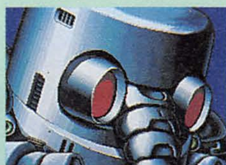
4面おきにやってくるのが，この「バトル・モード」だ。ここでは，CPUロボットとの1対1のバトルが待っている。じつはこれ，10年ほど前に発売された，レジャック社の『カメレオンアーミー』にソックリの内容。その点に関して藤沢氏に聞いてみたところ，一度は苦笑した後，その制作意図を語ってくれた。

「僕は本来，人間とコンピュータが対等の条件で知力をつくして戦うというのが，ゲームの理想像と考えているんです。じつは『アトミック・ロボキッド』でも，このバトル・モードをメインに持ってきたかったんですが，ゲームがむずかしくなりすぎるために断念しました」

さらに氏は続ける――。

「これも，苦手な人は何度戦っても勝てないということになりがちなので，プレイヤーのほうが負ける（死ぬ）たびに，敵のランクが落ちていくように設定されているんです。もちろん先の面のバトル・モードほど，敵のロジックが複雑になっていきます」

敵との頭脳的駆け引きを前面にだし過ぎて，同氏は以前『ペンギンくんウォーズ』という作品で苦い経験をしている。その反省があって，今回の作品にはさまざまな配慮がなされているという訳だ。このバトル・モードも苦心の末の作品なのだ。作者の理想が高いだけに問題点も多く，苦労しているようだが，その考えかたには共感できるものがある。今後の作品にも期待したい。



▲バトル・モードの前にはロボキッドのこんなアップが見られる



▲これが「バトル・モード」だ。固定画面による1対1の勝負。これぞ男のゲーム!?



ドライブ・ゲームもここまできた！
究極のＦ１シミュレーション！

ウイニングラン

©ナムコ

Written by へげえつ

シミュレーションでファンを熱くさせ続けているナムコから，ついに究極の完全３Ｄレーシング・シミュレーション・ゲームが発売された。プロのＦ3000ドライバーも絶賛の『ウイニングラン』は，真に「本物だ」というキャッチフレーズに値するリアリティを備えたレーシング・シミュレーションだ！

究極の3D映像

まずは画面写真を見てほしい。このゲームは，コックピットに座るレーサーの視点で画面が構成されているんだ。ＴＶのレース放送で車載カメラの映像を見たことはあるかな？　あの迫力をドライバーと同じ視点で味わえるというワケ。まさにマニアには涙ものだ。

そしてこの視点でのゲーム展開を可能にしているのが，背景やコースの高度なリアルタイム３Ｄ処理。これは今までの疑似３Ｄ処理とは決定的にちがう。画像のデータが立体３次元（X，Y，Z）で入力されているので，視点から見た刻々と変化する映像がごく自然に動いていく。このグラフィックは一見の価値ありだ！（過去のアーケード版ビデオゲームの中では，アタリ社の『I, ROBOT』がもっとも近い画像だろうと思う。ナニ？マイナー過ぎる？）。

ドライブ・ゲームというと，スピード感をだすために背景の流れかたばかりが重視されていたけれど，『ウイニングラン』は別の方向からリアリティーを追求している。これは大いに評価されて良いことだと思う。

▼地上80㎝から見たプレイヤー＝ドライバーの視点。この画面のゲームを待ち望んだ人は少なくないはずだ



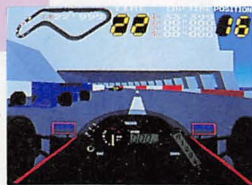
本物指向がウレシイ

リアリティー追求は画像処理だけにとどまらない。ギヤを５速（イージーは３速）に設定しているのもその一つだろう。タコメーター（エンジンの回転計）に注意し，常にエンジン回転を高く保つために，シフト・チェンジ（ギヤを選択すること）が必要となる。エンジンの回転数とギヤの組み合わせによるパワーの変化は，タイヤの滑りぐあいにももちろん影響してくる。

この他にも，実際のＦ１マシンに使われているタイヤの摩擦係数，車重，空気抵抗などのデータも入力されている徹底した本物指向なのだ。

スピンしてしまったときも，実際に限りなく近い体験を味あわせてくれる。マシンが１回転してしまったなら，画像も360°流れてしまう。さらに再スタートするときには，自分で進行方向へと走りださなくてはならない。時にはバックすることも必要になるのだ！

自車がコースの中でどの方向を向いているのかは，画面左上のコースマップに示されている。自車の表示が矢印入りなのがわかるかな？　これに気づかないとコースを逆走してしまう場合もあるんだ。



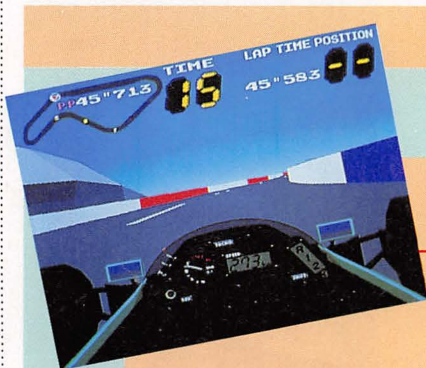
▶逆走の図。正面から他車が向かってくる！
スピンした上にこれはハズカシイぞ〜

HOW TO PLAY

さて，ゲーム内容を説明していこう。コインを投入すると，まず自分の乗るマシンのセレクト・モードになる。そう，『ウイニングラン』では，プレイヤーの腕に応じて２種類の難易度が選択できるのだ。「EASY」は初心者向けでマシンのパワーは540馬力，ギヤは３速になっている。パワーが小さい分，扱いやすいわけだけど，当然タイムは伸びない。決勝の周回数も少なくなっている（ちょっと損!?）。

「TECHNICAL」では，パワーは一挙に800馬力となっていて，ギヤも５速まである。ほぼＦ１と同等に近いマシンを操縦するわけだ。慣れない内は，真っすぐ走らせることすらむずかしいかもしれない。

どちらを選択するかは，もちろんプレイヤーの君しだい。最初から「このゲームは極めるゾ！」と考えている人



▲最終コーナーの立ちあがりから一気に加速！フルスピードでゴールへ



▶ヘアピン立ちあがり。
コースの中で一番きついカーブだ。この写真はコースアウト寸前。ガードレールが迫ってくるぞ！

は，いきなりTECHNICALからはじめても良いかもしれない。何回クラッシュしても，ケガはしないからね。

選択方法はハンドルを左回しでEASY，右回しでTECHNICAL，ペダルを踏めば決定だ。



▲腕に自信のある人は，こちらをどーぞ！

GOOD LUCK

マシンの選択をすませると，スタートの順位を決めるPRACTICE（予選）が待っている。ギヤは前方へ１回押すごとにダウン，手前に引くごとにアップ（バイクのギヤチェンジと似ている）だ。ちゃんとロー（１速）に入っているか確かめよう。

スタートしたら，タコメーターに注意してシフトアップ（ギヤをあげていくこと）しながら走る。あまり低い回転数のままギヤをあげると，加速が鈍くなってしまうから要注意。

あとはコースアウトせず，しかも速く走ること，これがすべてだ。予選は一発勝負なので，集中力が要求される。スピンだけはしないように，とアドバイスしておこう（とは言っても慣れないうちは…ネ）。

予選を通過すると，順位とラップタイムが画面内のモニタに表示される。これも実際と同じ形式で，徹底した本物指向がここでも感じられるのがウレシイ。

GRANDPRIX（決勝）では，ライバル達との競り合いをいかに巧みにこなすかがテーマとなる。

圧倒的なほどの性能差はないので，意外な接近戦が多くなりやすい。君のテクニックの見せどころだ！　マクラーレンやロータス，ベネトン等実在のＦ１マシンと同じカラーリングのライバル車との競り合いは，プレイヤーを最高に燃えさせてくれるだろう。



▶エンジン回転は常に１万以上を保たない。加速力がちがう

▲ヘアピン立ちあがりでロータスの後ろについた。加速で一気に追い抜け!!

コースをつかめ！

ドライブ・ゲームの上達のための要点は二つある。操縦特性をつかむことそしてコースをマスターすることだ。ここではコースを紹介しよう。

今回の『ウイニンググラン』で使っているコースは，ポールポジション・シリーズやファイナルラップのように，実在のサーキットをモデルにしたものではない。

コースマップを見ればわかると思うけれど，コースレイアウトは比較的単純で，高速型のサーキットだ。前半はパーマネント・コース（レース専用に作られたサーキットのこと。髪型のセットじゃないよ），後半はモナコ，デトロイトのような市街地コース風に設定されている。コース周辺の風景が簡単すぎてつまらない，と思う人がいるかもしれないが，リアルな３Ｄ表現をよく見てほしい。量より質だ！

POS	NAME	TOTAL TIME
1	A・S	2' 22"105
2	A・P	2' 22"175
3	G・B	2' 22"236
4	T・B	2' 22"381
5	M・A	2' 22"397
6	N・P	2' 22"429
7	A・N	2' 22"537
8	D・W	2' 22"614
9	I・C	2' 22"786
10	N・M	2' 22"865

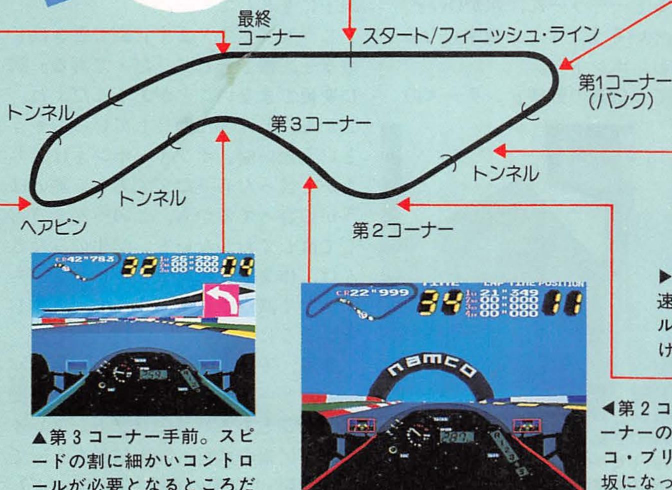
▶トップは88年度チャンピオンですね。君はセナに勝てるか!?



▲第１コーナーはバンクがついている。富士の旧コースの30度バンクからとったレイアウトかな？

ウイニンググラン コースマップ

◀スタートは，エンジンの回転数に注意してムダなタイヤスピンは防ごう



▲第３コーナー手前。スピードの割に細かいコントロールが必要となるところだ

◀第２コーナーと第３コーナーの中間にあるナムコ・ブリッジ。少し登り坂になっている



◀第１のトンネルは左右の側壁が見にくいため，天じょうのライトを頼りに



▶第２コーナーは高速コーナー。アクセル操作だけで走り抜けられる

山下　章のパソコン・ゲーム

ホンキでPlay（プレイ）ホンネでReview（レビュー）!



TARGET 8

信長の野望 戦国群雄伝

光栄

対応機種：PC-88 SRシリーズ
価格：9,800円(CDなし)
12,300円(CDつき)

平成元年である。一生の間にそうそうくるものではない“時代の変わり目”を体験して，みなさんはどう感じただろうか？

元号が変わったからと言って，ボクらの生活にとりたてて大きな変化が生じるわけではない。まあ，しいて挙げるなら，印刷所やハンコ屋の人が忙しくなったことと，12月23日が新休日となることぐらいだろうか。

これは自分自身の誕生日を迎えたときの感覚とよく似ている。たとえば9才から10才になったからって，年令が二桁になるだけであって，RPGのように知性や腕力が目に見えてプラスされるなんてことはない。ただ単に，何かにつけての年令記入の際に使用する数字が9から10に変わった——それだけなのかもしれない（20才になったときだけは，少々ちがった感慨があるものだが）。

けれども——。時代・年令の変わり目というのは，心機一転，自分を見つめ直すのには絶好の機会なんじゃなかろうか。何をするにおいても，それは「平成になっての初体験」であるから今一度その行動について自然のうちに顧みたりして…。

でもって，このホンキ・ホンネがボクにとっての平成初原稿であるわけだ。

信長の野望の最終目標は全世界征覇（せいは）!!

今月はシミュレーション・ゲームなのです

遅ればせながら，たくさんの年賀状どうもありがとうございました。みなさんからの激励，貴重なご意見にはいつもながら深く感謝しておりますです。で，最近のお手紙で特に多いのが「ホンキ・ホンネでシミュレーション・ゲームを！」っていうご要望。頼まれてるのにイヤだって言ったんじゃ男がすたるってんで，今月は本コーナーはじまって以来初のシミュレーション・ゲームを取りあげてみようなぞと所望するところでございます。

国産のシミュレーション・ゲームと言ったら，やはり光栄の『信長の野望』とシステムソフトの『大戦略』，この二大作シリーズを語らずして話ははじまりません。そんなことを考えている矢先，折しも光栄から『信長の野望・戦国群雄伝』なるソフトが発売され，ヒット街道爆進中というじゃありませんか。これをタイムリーと言わずして何と表現しましょう？

発売してまだ1か月も経過していないのに（原稿を書いている時点での話です），PC-88シリーズのみの売り上げ総数がなんと4万本っ！4万本と言やあ，こりゃスゴイ数字ですよ，あーた。『ドラクエ』や『マリオ』でこそ×百万本と騒いでますが，パソコン・ソフトに関して言うと，5千本でれば御の字，1万本で大ヒットと呼ばれる世界なんですもの。しかも，『信長の野望』シリーズはロングセラーとなるのがいつものことですから，全機種用が発売されて，その最終的な売り上げトータル数となると……うーん，頭がOver Flowしちゃいそう。すごい数字になるでしょうね，ホントに。

はたして『信長の野望』シリーズの人気の秘密はどこにあるんでしょう？そして，ソフトハウスとして確固たる地位を築きあげた光栄の戦略とはどのようなものなんでしょうか？——今月はそのへんのところを題材（テーマ）といたしとうございます。



▶今回取材にうかがった光栄の本社は，慶応大学のおひざ元，横浜市の日吉にある。同社はこの第1ビルの他に第2自社ビル，さらに2か所の事務所を所有している

『信長の野望』はRPG!?

うむむ，このへんで文体をいつもの調子にもどして——。

どうも「です・ます」調で書きはじめると，機を逸して「だ・である」調に変更できないことがあるんだよね。しかも，どんどん助長していっちゃうという悪い癖。ホンキ・ホンネはどちらかと言ったら「だ・である」調のほうが似合ってるから，このへんで宣言して直しておかないと。学生のみなさんは，作文でこんなことをするとまちがいなく減点されちゃうんで，マネしないように。

さて，『信長の野望』と言ったら，パソコンゲーム・ファンなら一度は見聞きしたことあるハズのソフト。プレイヤーが尾張の武将，織田信長となって（『全国版』では他の武将も選べるけど），

戦国の世の統一に乗りだすというシミュレーション・ゲームだ。とは言っても，世間にありがちなウォーゲーム（戦闘シーンのみで進んでいくシミュレーション・ゲームのこと）とは一線を画していて，『信長』では戦争以外の部分——すなわち領地の内需政策（マネジメントの部分）が非常に重要な意味を持っている。

具体的に書くと，戦争に勝つには，たくさんの兵士が必要となる（良く訓練され，しっかりと武装していればさらに言うことはない）。その兵士を雇うには当然お金がいるし，彼らを養っていくための兵糧だっている。お金・兵糧は毎年秋になると増えるんだけど，その増える量を増やすには，町への投資や農地の開墾などをしなくちゃいけない。かと言って，そういう作業ばかり行なわせていると農民たちの不満が高まってくるので，それなりに施しを与えることだって必要だ。一揆や謀叛などの内乱で国力がガタ落ちするのはあまりに情けない。農民や兵士の忠誠度が低下しないように施しを満遍なく与えることが第一の内需拡大策なのだ。

もちろん，対外政策だって忘れちゃいけない。ひたすら戦争ばかり仕掛ける単絡直情型政策よりも，ときには"長いものにはまかれろ"。強大な勢力を持っている隣接国があったら，貢ぎ物や結婚などの方法を用いて，一時的に仲良くなっちゃうのも手だ。また，忍者の派遣や暗殺などの非合法手段(?)で，戦わずして他国をボロボロにしちゃうのもオモシロイ。（**注**：ここに書いたのは主に『全国版』のやりかたであって，『戦国群雄伝』とは多少異なるところもある。）

と，ザッと内容に触れただけでも，いかに『信長』が盛りだくさんなゲームなのか，わかってもらえるだろう。

シリーズ初の ツイン・シナリオ

『戦国群雄伝』には，時代別に二つのシナリオが収録されているのだ。何となく得した気分。

●シナリオ1〔群雄割拠(1560〜)〕

戦国時代の黄金期。信長はまだ尾張１国を統一したばかり。要するに今までの『信長』シリーズと舞台設定だけはいっしょだね。



●シナリオ2〔信長の野望(1582〜)〕

信長はすでに中央を掌握し，天下統一に向けて着々と勢力を伸ばしている。このまま信長の事業を完成させてやるのもよし，わざと他の大名を選んで強大な信長帝国に立ち向かうもよし……。



こうした豊富な戦略要素を備えていることも人気の秘密のひとつではあるんだけど，発売元の光栄の社長・襟川氏は『信長』が数あるシミュレーション・ゲームの中でもトップクラスにランクされている理由をつぎのように分析する。

「まず，日本人には馴じみの深い日本史を題材としたこと，これが当たったんだと思います。元来，我々は歴史というものに対して受動的でした。×年に△△の乱があった，という教科書に書いてあるような史実を理解・研究するのが，ある意味では限界だったように思います。しかし，『信長』では，架空の世界ではあるものの，歴史というものを疑似体験することができます。もしも自分が織田信長だったらどうするか？ 信長にはできなかったことも実現できるんじゃないか？ そのように歴史に対して能動的に働きかけることが可能なこと，これが『信長』の最大の魅力だと言えるのではないでしょうか」

そう，極論を言えば，『信長』は織田信長（あるいは他の武将）の役割を演じるRPGだと言うこともできるだろう。用意されたシナリオなどまったくなく，そこには与えられた舞台設定があるだけ。どんな手段・過程をとってもいいから，とにかく全国を統一すればいい。そしてプレイヤーの行動の足跡が，そのまま物語になっていく——どことなくコンピュータRPGの傑作「ウィザードリィ」にも通じる点が感じられるではないか。

加えて，各国の情報として用意されている各種パラメータ，これがまた実にRPGだと言える。「忠誠度」などといった本来は数値化できるはずもないものを筆頭に，ズラリと国内の状態を表すパラメータがプレイヤー側に提示されている——こういった数値データが並んでいると，どうしてもそれを上昇させたくなっちゃうのが人の本能。このゲームのプレイ経験のある人は，まちがいなく各パラメータを上昇させる行為に喜びを覚えたことがあるハズだ。

一応シミュレーション・ゲームというジャンルではあるけど，最近の経験値至上主義型RPGよりは，よっぽど『信長』のほうが，そのシナリオの生成のされかたにおいて本来のテーブルトークRPGに近いと考えたりするのは，単なるボクの思い過ごしなんだろうか？

信長＝ウォーゲーム＋マネジメント・ゲーム

つづけて襟川氏は，『信長』のもうひとつの人気の秘密と思える点について触れる。

「従来のシミュレーション・ゲームですと，ヘクス画面（六角形を組み合わせることによって作られた，シミュレーション・ゲームによく見られるマップ・フィールド）で戦闘だけ進められていくパターンが一般的で



襟川陽一氏・プロフィール

1950年栃木県足利市に生まれる。

1973年に慶応大学を卒業後，1978年に株式会社光栄を設立。

当初は自らがプログラミングをしたシミュレーションゲーム・シリーズ（『ノルマンディー上陸作戦』『投資ゲーム』等）を販売していたが，『信長の野望』の頃から会社が軌道に乗りはじめ，シミュレーション・ゲームの老舗として一躍メジャーなソフトハウスの社長に。「コミックやアニメ，小説，音楽などマルチ・メディアにわたって展開していきたいですね」と今後の豊富を語ってくださった。

光栄の代表作

信長の野望，三国志，ジンギスカン，維新の嵐，麻雀大会，コリドール，タイム・エンパイア，ダンジョン，ペナントレース，ホイホイ，コンストラクション，団地妻の誘惑，オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか？など。

信長の野望シリーズの歴史

『信長』シリーズは，約2～3年間隔でニューバージョンが発売されている。光栄としては，回を追うごとに初級編，中級編，上級編となるように制作しているんだそうだ。とすると，超上級編『信長の野望』が，1990年の年末頃に発表になる!?

タイトル画面 / 日本地図画面 / 戦闘画面

信長の野望
（1983年3月）



▲ラインとペイントで書くシブいタイトル画面。テープのロード時間が長くて持たされたっけなあ。



▲税率を1→50→1→50%とくり返し設定していくと，農民の忠誠度がひたすら急上昇していくという㊙ワザもあった。



▲信長が出陣すると，自軍の兵の強さが2倍になってくれる。『全国版』でも同じだよね。

信長の野望
全国版
（1986年11月）



▲技術の進歩とでも申しましょうか。ゲーム・オーバー時に見れるグラフィックもカッコイイと評判でした。



▲全50か国統一となると，さすがにシンドイ。信長の最大の敵は，武田でも徳川でもなく，自分自身の寿命なのだ。



▲この作品より，戦闘モードに入ったときに自軍の隊の配置をプレイヤーが設定できるようになった。

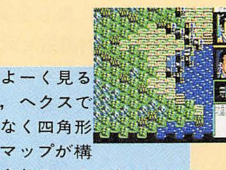
信長の野望
戦国群雄伝
（1988年12月）



▲タイトルのままズッとほうっておくと，戦国大名をつぎからつぎへと紹介してくれる。歴史の勉強になるね。



▲各大名の領地を色分けで表示するようになったのも，この作品の特徴のひとつ。ちなみに写真は統一直前のもの。



▶よーく見ると，ヘクスではなく四角形でマップが構成されていることがわかる。夜戦奇襲をうまく使うのが必勝法。



▶この作品で初登場した籠城戦。兵糧がなくならないうちに，門を破壊して突入，敵の本隊を倒すのだ！

した。しかし，『信長』ではそれに加えて，マネジメントを行なう日本地図画面も導入しました。ヘクス画面で戦術を，日本地図画面で戦略を楽しめるんですよね」

なるほど，言われてみると，まったくちがった2画面を持っているシミュレーション・ゲームというのは，なかなか珍しい。

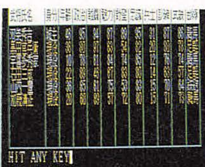
もともと光栄という会社は『トップマネジメント』という本格的ソフトをだすくらいマネジメント・ゲームに対して造詣の深いソフトハウスだったからこそ，この『信長』のようなシステムが実現したのかもしれないけど。

なにしろ『信長』は，一般のいくつかの会社でビジネスマン教育用ソフトとして利用されているというから，そのマネジメント面の質の高さ・比重の大きさは，おのずとうかがえるってものだ。

『戦国群雄伝』は光栄三部作の融合型

さてさて，以上のように『信長』シリーズのおもしろさの秘密を解剖してきたわけなんだけど，それでは今回発売された『戦国群雄伝』は前2作とどこがどう変わっているんだろうか。

まず同シリーズとしてもっとも目新しいのが，戦国大名（信長，家康等）の家臣である“武将”という考えを導入したことだ。信長だったら，羽柴秀吉（のちの豊臣秀吉）や明智光秀などの武将たちを指揮してゲームを進めていくことになる。そうした武将の中でも特に有能な人材は“軍師”となって，プレイヤーに適切なアドバイスをしてくれる。無謀な戦争を仕掛けようとすると「おやめくだされ。勝算はほとんどござらん」とか，無理に浪人を捜そうとすると「良い人材がいるとは思えないのですが」とか……。ゲームが進むと，各領地の城主にだれを任命するかといった人材登用的なおもしろさも生まれてきちゃうのだ。



▶ズラリと表示された武将のデータ表。これを元にして，戦争の部隊編成などを行なうといい。開発スタッフの人たちは，これだけの武将の名前をリストアップするのに，死にもの狂いで国会図書館などを調べまくったんだそうだ。

また，前2作は1年が春夏秋冬という四つのターンにわかれていて，各ターンにつきコマンドをひとつしか入力することができなかった。が，『戦国群

雄伝』では，１年が１〜12月の12ターン。さらに各武将に“行動力”というパラメータが用意されていて，それが残っている間は何度でもコマンド入力することができてしまう。

　もうひとつ付け加えるなら，前２作では主人公が死んでしまうと即ゲーム・オーバーだったけど，今回は領地が残っていさえすれば，３代目まで後継者を選んでゲームを続行することができる。こういうプレイヤーが楽になるような改良は，なんともうれしい（その他にもヘクスのかわりに四角形を使う，籠城など，まだまだ変更・改良された点は多々ある）。

　と，ここまでの文章を読んできて，光栄ゲームファンの人なら，あることにピーンと気づいているにちがいない。そのあることとは――そう，『戦国群雄伝』のニューシステムのほとんどは光栄歴史三部作（信長の野望，三国志，ジンギスカン）の他の２作から取り入れたものに他ならないのだ。たとえば武将，軍師，１年12ターンというのは『三国志』。ヘクス（六角形）ではなく四角形で戦争モードの画面構成を行なったのは『ジンギスカン』。後継の概念は両方……といった具合い。

「ユーザーのみなさんからのアンケートハガキに書かれた『信長』シリーズに採り入れてほしい要望というのを今回は可能なかぎり実現させたつもりです。もちろん社内から生まれたニューアイデアもけっこう入っていまして，“行動力”“籠城戦”なんていうのがその最たるものですね」

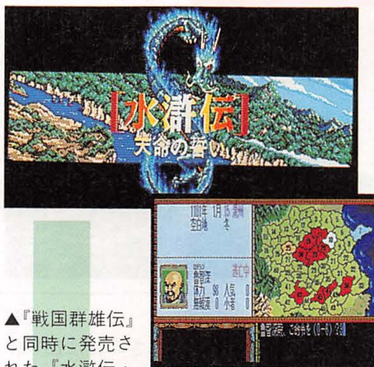
　襟川氏は『戦国群雄伝』のゲーム・システムが，『信長』シリーズのそれを下地にして，ユーザーの希望と社内からの新しい試みを加味した末に生まれたものだということを明言する。まさしく光栄歴史三部作のオイシイ部分を集めて作った作品が『戦国群雄伝』だと言うことができそうだ。



▶軍師がいるといないとじゃ大ちがい。楽勝できる戦争のときは，こんなアドバイスが……。かわいい女の子が軍師になってくれたら，もっとハリキるんだけどなあ!?



▲だれに跡目を継がせるかを選ぶシーン。信長のあとだったら，やはり秀吉を選ぶのが正道。後継者を選出するための内乱なんてイベントもあったらおもしろかったろうに



▲『戦国群雄伝』と同時に発売された『水滸伝・天命の誓い』。こちらは『三国志』のシステムを受け継いだ感じで，やはりいろいろな新しい要素が導入されている

さらなるシステムの向上を期待

　光栄シミュレーション・ゲームの総合的システムだけあって，さすがに『戦国群雄伝』はおもしろい。しかし，どんなにおもしろいゲームでも，遊び込んでいるうちにいくつかの改良してほしいところがでてくるのは避けられないことだ。ユーザーからの新たな要望があるからこそ，それに応じてゲーム・システムがさらに進歩していくにちがいないのだから。というわけで，ボクが『戦国群雄伝』をプレイしてちょっと気にかかったことを，今後光栄のシステムが一層向上することを期待してここに述べさせてもらうとしよう。

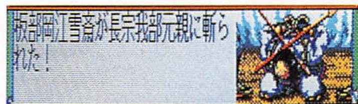
　まずボクはPC-88版でプレイしたんだけど，武将の一覧表を見たあとなどに，いちいちマップを書き直すのを見ているのがけっこうカッタルかった。特に今回は各国をペイントで塗っていくので（昔のソフトと比べると信じられないくらい高速ではあるのだが），なおさらタイムロスを感じてしまう。瞬間画面表示やパレットなどを使って，もうちょっと速くできるんじゃないかと思うんだけど……。

　それと，ときどき他国内で一揆や謀叛が起こることがあるのだが，「第Ｘ国で一揆が起こりました」と標示はされるものの，どこの国で起こっているのかが非常にわかりにくい。一揆・謀叛のあとはその国の国力が著しく低下する場合があるから，攻め込むには絶好のチャンス。したがって，せめてプレイヤーの領土の隣接国でそういったイベントが起きたときぐらい，日本地図マップ上でピカピカその国を点滅させて視覚的に訴えてくれてもいいような気がした。

　と，これを読んで，もしも「シミュレーション・ゲームなんだから，ちょっとぐらい面倒くさい操作やタイムロスがあったっていい」と考えている人がいたとしたら，少々苦言を呈したい。もとが知的快感をくすぐる複雑なシミュレーション・ゲームであるからこそ，操作性や処理速度において，よりプレイヤーが馴じみやすいような“優しさ”を持って作られるべきである，とボクは思うのだ。『戦国群雄伝』でそのへんが非の打ちどころのないまでにグレード・アップされたとしたら，まさに鬼に金棒と言えるんじゃないだろうか。

　また，月刊マイコンのライターでシミュレーション・ゲームに関して一家言を持っている猪野清秀氏は，『戦国群雄伝』で改善してほしいことをつぎのように語る。

「ボクがちょっと疑問に思ったのは，武将の忠誠度というパラメータです。たとえば最初信長に対して忠誠度100だった羽柴秀吉が，武田信玄に引き抜かれたとします。すると，秀吉の信玄に対する忠誠度が０になる――ここまでは正しいんです。秀吉は信長だけに服従を誓っていたわけで，信玄などに対して忠誠心なんてあるはずはないんですから。ところが，そのあとに，今度は上杉謙信が羽柴秀吉を引き抜いたとします。そうすると，なぜか秀吉の謙信に対する忠誠度が100にもどってしまうんです。信長に引き抜き返されてこうなるのなら，話はわかるのですが……。まあ，この例からもわかるように，武将の忠誠度というパラメータがかなり不明確であると言えると思います。どうせなら，重要な武将については，各大名それぞれに対しての忠誠度という形で，パラメータを大名の人数分だけ用意してほしかったですね」



▲忠誠度の高い武将は，万一戦争で敗れると，潔く自分から首を斬り落としてもらうことを志願する。よし，とばかりに斬り落とすと，こんなグラフィックがでるのだ

統一か死か，それが問題だ

全国統一に成功するか，はたまたゲーム・オーバーになるかすると，美しい横スクロールのビジュアル画面が見れちゃう。エンディングは，光栄さんに怒られるのでゲーム・オーバーだけ……。



無残にも山積みされた死体・死体・死体。ちょっぴりグロい。これを片付けるのはやっぱりケモノたちなんだろうか？



こちらもスクロールしていくゲーム・オーバー画面の1カット。はるか向こうで焼け落ちる城が，敗れし者のあわれさを物語る？

ここでもやはりメモリとの戦いが

さらに猪野氏は,「群雄割拠」のシナリオにおいて，将軍家の特色が今一つ生かされていないということも指摘してくれた。

というのは，自分が将軍家以外の大名でプレイしているときには，ある条件によってコンピュータ側である将軍家が，その地位ならではのおふれを発令することがある。ところが，いざ自分でその将軍家でプレイしてみると，そのおふれを発令することができない。せっかくの将軍家という利点を，コンピュータ側だと利用できるのに，プレイヤー側が生かせないのは寂しい——ということなのだ。

これにはボクもおおいに同意する。その地方・大名の特徴を生かせるようなコマンドがあったとしたら,『信長』シリーズはもっとおもしろくなるんじゃないだろうか。たとえば，一向宗の源である本願寺だったら，教徒を他国にバラまいて布教することによって，兵力を引き抜くことができちゃうとか，種ヶ島のある薩摩大隅だったら，秘密のうちにオランダと貿易して鉄砲を大量に輸入しちゃうとか。

まあ，こうやって言うだけなら簡単なんだけど，作り手側のほうには，やはりさまざまなご苦労があるようだ。

「私達にとって，ソフトを創るということは，まさにメモリ(容量)との戦いです。当然のごとく『戦国群雄伝』にはまだまだ入れたい要素が山ほどあったのですが，メモリの関係で妥協せざるを得ませんでした。コンピュータ側の思考ルーチンをもっと強化したい，もっとたくさんのイベントを入れたい——そうした希望は，今後の作品で，さらには16ビットマシンの能力をフルに活用してかなえていくつもりです」と，襟川氏。

いろいろ書いてきたけど，『戦国群雄伝』は紛れもなくパソコン・ゲーム史上に残る秀作であることはまちがいない。ライターの中にも食わず嫌いをしているロッキー引本たちがいるが，今度ぜひぜひやらせてみるつもりだ。

▶ゲームを中断させたときにでるメッセージがコレ。こういう遊び心はどんどん取り入れてほしい！

今宵はここまでにいたしとうございます

海外のマーケットに向けて

最後にまとめ。今回の取材を通じてオッと思わされたことが二つほどあったので，ここでご紹介しておこう。

ひとつめが，光栄のソフト開発における〆切り日の設定の仕方だ。今のソフト業界を見てみると，長くなったとは言われながらもだいたい1本のソフトの開発期間は半年〜1年ぐらいが平均。ところが，光栄では，最低でも約2年の開発期間をみているというから驚きだ。たとえば，この本が発売した日に開発をスタートしたとするなら，「〆切りは90年の年末」というふうにロングレンジで設定するという。しかもその〆切り日すらも融通のきくものであって，質の良い作品にするためであったら多少の変更もいとわないそうだ。もともとシミュレーション・ゲームというものが特に開発に時間のかかるジャンルであるという理由もあるのかもしれないが，ゲームの内容よりも納期を優先させる傾向がチラホラと見え隠れする昨今の業界において，この姿勢には非常に好感が持てた。

そしてふたつめが，世界をにらんだ光栄の戦略についてだ。『信長』シリーズでまさに日本全国を制覇した襟川氏が，つぎにターゲットとするマーケットは“世界”なんだそうだ。

「うちの歴史三部作で確立したシステムは，ある程度応用がきくものだと思っています。そこで，まず『信長』を全世界で発売したあとに，世界各地にあった事件・戦争をテーマにしたゲームをその地方で発売していきたいと思っています。ヨーロッパだったらバラ戦争，アメリカだったら独立戦争というように……。最終的にそのソフトが日本に逆輸入できたら，こんなにすばらしいことはないでしょうね」

なるほど,『信長』のシステムだったら，そう苦労せずに他の戦争の物語にアレンジできるだろうし，それが全世界のゲームファンに受け入れられることも決して不可能なことではないだろう。『ナポレオンの野望』『第二次世界大戦』『アレクサンダー大王』——そんなタイトルの光栄製ゲームが外国から輸入されてくる日も，あながち夢とは言えないのだ。

結局のところ，今回の取材を通して，ゲームのシステムを確立することがいかに大事であるかということを再確認させられた気がした。しっかりとしたシステムがあればこそ，ユーザーがそのあとをついてきてくれるわけだし，外国の風土に合ったアレンジを施して世界市場にチャレンジするなんてこともできるわけだ。シミュレーション・ゲームが発売とほぼ同時に4万本も売れるという異常事態（と言ってもいいと思う）は，裏を返せば『信長』のゲーム・システムがどれだけ世間のゲームファンに認知されたかを証明する出来事だったと言っても過言ではないだろう。



▲何を隠そう,『信長の野望』はすでに海外でも発売されている（IBM-PC用）!!タイトルは“Nobunaga's Ambition”。『三国志』は“Romance of The Three Kingdoms”,『ジンギスカン』は“Genghis Khan”なんだってさ

対戦相手の個性探究がおもしろい！

パソコン 麻雀ゲームBEST3

Written by 手塚一郎

麻雀――というと，みんなはどういうイメージを持っているかな？ 悪いイメージを持っているかもしれない。または「大人の遊び」なんて考えているかもしれない。もしかすると，これだけ人気があるのだから，本当はおもしろいゲームなのかもしれないと感じている人もいるだろう。そう，麻雀っていうのは，実に奥が深くて楽しいゲームなんだ。そこで今月は「麻雀ゲーム特集」として，良質の３本を選んで紹介することにしてみた。自分に合ったソフトを選んで，麻雀のおもしろさをぜひ体験してみてほしい。

牌の魔術師
コナミ
MSX2用（価格5,800円）



まずは，MSXソフトのトップブランド，コナミの麻雀ソフト『牌の魔術師』から紹介していこう。

これは麻雀を知っている人から知らない人まですべてをカバーしようという作品。さすがコナミ！といったところだね。

MSX2ユーザー層ということを考慮し，麻雀のルールを知らない年令層までもが楽しく遊べるような工夫が施されている。

初心者には，お馴じみのコナミのキャラクターたち――モアイ，ペンギン，ゴエモン，そしてシモンやヴェノム，スナッチャーなどなど――が親切に教えてくれる。また，上級者用にと，対戦相手が成長（！）するというフィーチャーも加えられている。

だが，コナミの麻雀がこれだけで済むわけがない。

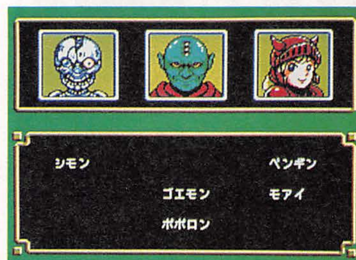
麻雀のおもしろさには「個性的な対戦相手とのかけ引き」がある。言い換えれば，個性のない相手（それが人間であれ，コンピュータであれ）と対戦するのがつまらないということ。

で，牌の魔術師。このソフトは，８人の対戦相手に七つのパラメータを持たせることで解決している。具体的には写真を見てもらうこととして，この効果について少々。

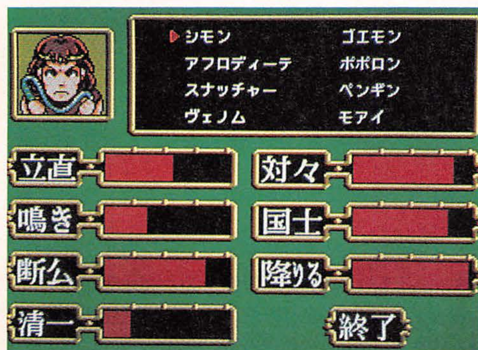
麻雀では，ある牌が来ればアガリになる状態をテンパイという。「テンパッた」とは，文字どおりテンパイしたの意味。配牌で理想形を考えるのが普通だが，時には牌の流れが悪くて変更しなければならなかったりする。その指針ともなるべきが，このゲームにおける七つのパラメータなのだ。

七つというと少ない気がするが，それぞれが64段階もあるので納得できるし，不思議と個性が見えてくるのがうれしい。

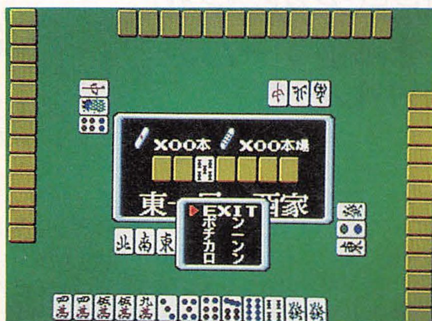
また，パラメータは変更できるので，友達や自分の個性を入力して楽しむなんてこともできるのだ。麻雀を知らない人も，これを機会にマスターしよう。



▲８人のキャラクターから好きな相手をセレクトして遊ぼう！



◀各キャラクターの個性をだすためのパラメータがコレだ。たった七つでも，なかなか良くできている。このパラメータは変えることも可能なため，いろいろと遊べるのだ



◀これが実際のゲーム画面。練習用モードでは，鳴けたりするときに止まるよ



ぎゅわんぶらあ ゲームアーツ 自己中心派3

PC-88SRシリーズ用（価格6,800円）

続いてゲームアーツの麻雀ソフトを紹介しよう。ご存知,『ぎゅわんぶらあ自己中心派』をゲーム化した，シリーズ第３弾だ。第１弾のMSX, MSX２版が現在ヒット中なので遊んだことのある人も多いと思う。

ぎゅわんぶらあ自己中心派（略してぎゃん自己）は，隔週の漫画雑誌ヤング・マガジンで'81年12月から'86年４月まで連載された麻雀漫画だ。大人気のためか，そのパートIIが'87年の2月からスタートし，'89年１月に終了した。

この漫画は麻雀を題材にしてはいるものの，いわゆるそのテの劇画とはちがう。数多く登場するひとクセもふたクセもある雀士たちが独特の打ちかたで笑わせてくれるというタイプなのだ。

つまり，ストーリー云々（うんぬん）よりもキャラクターに比重が置かれていることになる。そして，これをパソコン・ゲーム化すると——。

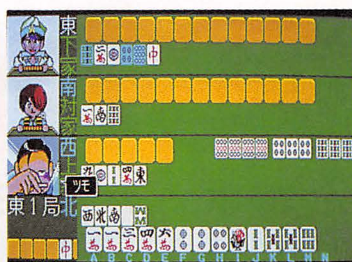
今回の『ぎゃん自己』は,「望郷さすらい雀士編」。マニュアルにもあるように，３では「技術」をテーマとしている。このために，なかなか手ごわいソフトに仕上がっている。

登場する雀士は「哭（な）きのカバ」「武田震源」「CHON^2」「ケケケの北郎」など10人。それぞれが漫画で披露（ひろう）してくれた必殺技（？）や名言をパソコン上で再現してくれるのだ。もちろん原作を知らなくても楽しめる。

それから便利なのが，登場キャラクターの中から「指導者」を選べることだろう。これなら麻雀を知らなくてもいろいろと教えてくれるので安心だね。ただし注意が必要。とんでもなくタコな指導者を選んだりすると，妙な打ちかたを覚えてしまうのだ（笑）。

さらに「タコ度判定（雀力判定機能）」も付いており，キミの打ちかたがどれほどタコであったかを教えてくれる。役に立つ，立たないは別として楽しいにはちがいない。

普通の麻雀には飽（あ）きた，と言う人は，ぜひこのゲームで遊ぶことをおススメする。爆笑することを約束しよう。できればコミックスも読んでね。



▲実際のゲーム画面はこちら。４段にわけられているのが見やすくていいねえ



◀今回登場する雀士は全部で10人。とにかく笑えるのだっ！



◀デモでは10人の雀士の特徴などを会話調で紹介してくれる。「ぎゅわんぶらあ」を読んだことのない人は，これで勉強しておくのがいいかもしれない。4はでるのかしら？

個性の探究

これぞ麻雀ゲームのおもしろさ！

麻雀をコンピュータ上で再現するときにまず考えなければならないのが，対戦する雀士（じゃんし）の個性であると思う。

相手を知った上での「かけ引き」が麻雀では重要であり，そしてそれが楽しいからだ。運と実力のバランスが実にうまく設定されているゲーム——それが麻雀なのである。

だから，打ち手に個性のない麻雀ゲームは，それだけで魅力が半減していると言えるだろう。

今回の麻雀ソフト特集。奇（く）しくも集めたソフト三つのどれもが対戦相手に何らかの工夫があり，ボクたちを楽しませてくれる。

もちろん，現時点ではしょせんパソコン・ゲームであり，実際の対人間ほどの奥の深さはない。が，しかし，それはそれでいいと思う。パソコンならではのおもしろさがあれば，である。

とんでもない打ちかたをする雀士と麻雀を打つのは怖（こわ）い。楽しいのとはちがう。場を乱（みだ）されるのをきらうのだ。

ところが，これが実際の麻雀ではなく，パソコン・ゲームだとしたら…。絶対におもしろいにちがいない。

こんな打ちかたをするなんて，コイツは一体どんなヤツなんだろうと想像したり，それを破るための攻略法を考えたり……。それが好きなときに，好きなだけ遊べてしまうんだ。これを麻雀ソフトの利点と言わずにおけようか。

今回紹介する３本のソフト。そのどれもが多数の個性的な雀士を収（おさ）めている。遊べば遊ぶほど，彼らの存在感が増してくるのだ。



麻雀武蔵

コスモス・コンピューター
PC-98シリーズ用(価格9,800円)
有名人データ集 Vol.1 (価格4,800円)

最後はコスモス・コンピューターの放つ野心作『麻雀 武蔵』だ。

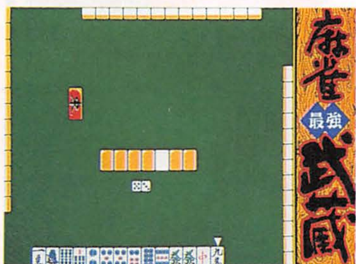
このソフトの特徴は，何といっても「ニューロ」の導入。

ニューロとは「人間の脳組織と同じ情報処理体系を持ち，学習したり思考したりするシステム」と，パッケージには書かれている。まぁ，早い話が成長していくってことだね。

ところが，それだけではない。『武蔵』は，ユーザーの打ちかたやクセ，強さなどを記録できるのだ。つまりサンプリングが可能ということ。

友達を呼んで，このソフトを遊ばせる――これだけで，その人の分身(?)がディスク上に取り込まれたことになる。これはどういうことかというと，友達がいなくても彼らとの対戦が可能となるわけだね。

架空の雀士相手に戦うのもいいけれど，こういった楽しみもいいと思わないかな？　加えて，観戦――いわゆるウォッチ・モードまで付いているのだ。だから4人集まったからといって本物の麻雀で遊ばずに，サンプリングした4人のキャラクター同士を戦わせてみることもできることになる(もちろん，全員の手の内を明かすオープン・モードで)。



▲ゲーム画面はじみだ。でも，それでゲームの楽しさをわかろうはずもない。シンプルだからこそスピードも速いし，飽きがこないのだ。もちろん，オープン・モードもあるぞ！

以前にも，こうしたサンプリングを搭載した麻雀ソフトがあったが，ウォッチ・モードが付いてなくて残念だった記憶がある。今回，それが適ったのだ。ゲームは自分で操作して楽しむものという概念を打ち破った傑作として評価したい。

さて，ここまで読んで気づいた人もいるだろう。そう。サンプリングしたデータ集があれば，……である。ところが，これがあるのだ。



◀このように対戦者のプロフィールを見ることもできる。まずは敵を知れ？

▼雀士は全部で17人。Dランクからスタートして A ランクを目指そう！

『有名人データ集』がそれ。赤塚不二夫や豊田有恒などの他に，プロ雀士の阿佐田哲也まで全員で7名。うれしいねぇ。

もちろん普通に麻雀で遊ぶこともできるので安心してほしい。PC-98ユーザーは買いだぜ！

おしまいに

ベーマガでは異色とも思える今回の麻雀ソフト特集。どうだったかな？

麻雀を知らない人が，これからはじめてみようかな，と思ってくれたり，知っている人も，パソコンのソフトも捨てたもんじゃないななどと感じてもらえるとうれしい。

で，話を変える。こういった麻雀ソフトの有する「個性的なキャラクターたち」を，他のジャンルのゲームに応用できないか，と。

パッと思いつくのがRPGというジャンル。街の人とかが，もっと人間らしく振舞ってくれたなら――。それだけで楽しいと思う。悪の親玉なんかがいなくても，それだけで楽しいと思うのだ。

巷では人工知能云々といって，キャラクターにしゃべらせることばかり考えているようだが（現時点では）不可能である。そもそも，しゃべらせないと個性がだせないようなシステムこそを改良しなければならない。

目は口ほどにものを言う――。

雀士は，その打ち筋で己の個性をだす。それならば，RPGのキャラクターたちは？

ボクなりの考えはあるけれど，読者のみんなも考えてみよう。

そして，もうひとつ。ストーリーは活字を追うことでしか語れないわけではないということ。これもキャラクターの個性と密接に関わっている。

AVコンプレックスを抱えたパソコン・ソフトたち。虚飾でごまかすことのないゲームこそが，それ本来の姿ではないのだろうか？



MID GARTS ミッドガルツ

ウルフチーム

対応機種：PC−98VM以降(価格:9,800円)
PC−88SRシリーズ—Side A—
(価格:7,800円)

Written by 手塚一郎

アクションの『ヤシャ』,RPGの『アークス』と続いてきたウルフチームの新作が届いた！　ミッド・ガルツである。

SFS（セイクリッド・ファンタジー・シリーズ）と名づけられたこの作品。あえて分類するならば〝アクションAVG〟というカテゴリーに属するであろう。

そもそも「SFS」とは何か？　マニュアルを読むと，大体つぎのようなことがわかる。

「個々の運命と人生を描きながら，世界のあるべき姿を示唆する物語——」

とりあえずは，ここから3ページ。じっくりと読んでもらえれば自然と理解してもらえると思う。

漆黒，光輝，紺青。剣を手にしたカインの運命は？

パソコンのAVGやRPGは，どうしてこんなにもシナリオが薄っぺらなのだろうか？と考えてみる。

ぼくは，その原因が「世界構築の甘さ」にあると常々思っている。

フィクションならご都合主義が許されるのか。そんなことはないよね。不条理な設定というのは，それだけでプレイヤーのヤル気をそぐことになりかねないんだ。シナリオ・ライターの都合で勝手にストーリーの流れを変えられては「遊んでいる」というより「遊ばれている」気がしてくると思う。

だから「世界」が必要なのだ。

何かが起こるには多くの場合，必然性がある。その必然性とは，すなわちゲーム世界の法則であって，デザイナーの気紛れとは断じてちがう。

それでは，なぜ「世界感」が希薄なのか？

最大の原因は，表面化しないものを創りたがらないことであろう。

パソコンRPGにおいても，広いマップをの隅から隅までを歩かせ，設定されたイベントを順番に，そして全部クリアしなければならない。それは義務であるのだ。ご都合主義だ。



▶まずはウルフチームお得意のデモから3点ほど見てもらおう。音楽も，かなりグレード・アップしているのだっ！

ストーリー・ゲームにおける物語を無視することは，活字のない小説を書くにも等しい。

で，話を『ミッド・ガルツ』に移す。

驚くことなかれ。このゲームは，そうした「物語の根底にあるべき世界」を備えているのだ。

ゲームを楽しむだけであるならば，マニュアル冒頭のオープニング・ストーリーに目を通すだけで十分。しかし，それ以上の楽しみも隠されていることを評価したい。

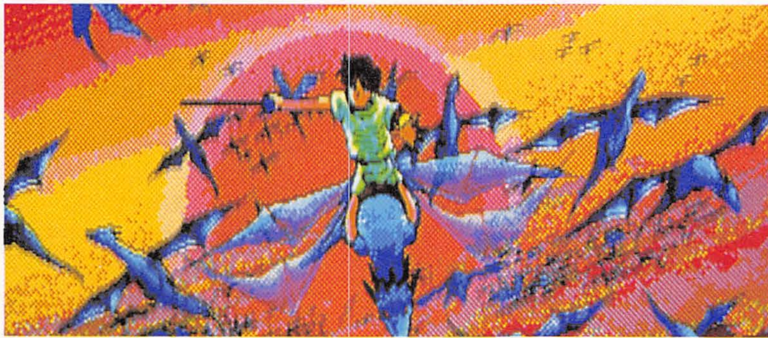
▼背景と手前のキャラクターが別の動きをする。PC98ならではのワザ？



マニュアルは約100ページ。そこにはバーク・ボーンと称して，竜族の起源や種族，繁栄の歴史，ゲームの舞台となるラ・マルハートの地についての説明（これには森，都市，山，砂漠なども含まれる），生息する魔物の覚書，伝説や神話，魔法の概念，人物の設定資料まで付いている。

パソコン・ゲームに，何もそこまでなくても——。そう思う人もいるだろう。しかし，架空の世界だからこそ，感情移入の手助けともなる「リアリティ」が必要となる。

幻想世界は，やっぱり自分の想像力が入り込む余地がほしいよね。だからミッド・ガルツなのだ。



ゲームの説明

さて，ここでミッド・ガルツのゲーム内容について説明しておこう。

広告の写真を見るとシューティング・ゲームのように思える。が，バリバリのシューティングではない。システム的には，ビデオゲームの『バラデューク』といったところか。

8方向スクロールする画面内をホワイト・ドラゴンのサークンに乗った少年カインを操作する。攻撃は「呪文」といった風に処理され，左右のみにしか撃つことができない。

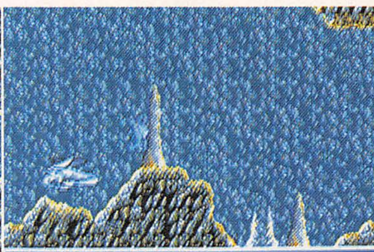
マップは広くもなく，また狭くもないといった具合で，ところどころに「会話」が可能な仲間や人物が配置されており，SPEAK(話す）のコマンドで会話して情報を集めたり，呪文を入手したりする。アイテムの類はない。

敵を倒してもメリットはない（親玉？は別）ので，うまくかわしながら進めることになる。

シューティングというよりも，ビジュアルを絡めた「ストーリーを楽しむソフト」と書くのが正しいだろう。



▲写真のようなフィールドを飛びまわってイベントをクリアしていく。敵と戦う必要はほとんどない。よけながら進め！

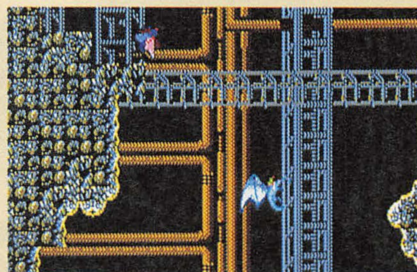


▲うずくまった白竜が見える。近づいてコマンド・モードのスピークを使用すれば会話ができる。文章量はかなり多い

第1章 ルーン・ブレード

ホワイト・ドラゴン族に育てられた少年カイン。この時代，人と竜とが共存し，互いに言葉を交わすことが可能であった。ある日，カインは友人のホワイト・ドラゴン――サークンの背に乗り，神々の住まう地と伝えられる山へと遠乗りした。そして，見つけた一本の剣が彼の運命を変えた。





ルーン・ブレード（剣）を手に入れたカインとサークンは，ホワイト・ドラゴンの中でもっとも豊富な知識を有するヨシュア・ホワイトのもとへ訪れようとした――。

だが，そこにヨシュアはいなかった。

どこへ行ったのか？

仲間の竜たちの話を聞けば「忘却の竪穴」へと向かったというではないか。

急ぐカインとサークン。

そこにヨシュアはいた。

「――夢を見ていた」

ヨシュアは，のろのろとしゃべりはじめた。「運命が動きはじめたのじゃ。わしも運命に従いたかった―」

カインとサークンには理解できないようなことを呟くヨシュア。

そして，笛を吹けと――。

何が起こるのかはわからない。だが状況がこれ以上悪くなることはないであろう。

カインは笛を吹いた。

突然，地面が揺れはじめる。

そして，3人の眼前に大きな穴が生じた。これこそが「忘却の竪穴」だったのである。

――誘っているようだ。

と，サークンは思った。

カインは「悪いことが起こるのはイヤだ。だけど――」と思う。

「呪文を教える」

ヨシュアが言った。「シャイ・ローズ，ディスティニ…」

それは攻撃と防御の呪文であった。

苦しそうなヨシュア。

「大丈夫か！他の者を呼んでくる！」

だが，ヨシュアは絞りだすような声で彼らふたりを促した。

「行け！……今のおまえたちに，そんな暇はない！」

サークンに乗り，ヨシュアに別れを告げるカイン。

「カイン，行こう！」

サークンの言葉で，ふたりは穴へと入っていった。




岩と鉄とが混りあう不思議な場所。そして聞こえてくる不気味な声……。水槽に沈む，竜の首があった。

しゃべるカーリアの首！
そして舞台は北へ……

第2章 サイクロプスの涙

“火の山”として恐れられているダナルーシス山脈。入り込んで生還した者は皆無であり，近づくことさえもタブーとされる禁断の地であった。ゆえに，この地方で唯一未踏の地でもある。カインとサークンのふたりは，今まさにダナルーシスに足を踏み入れるところであった。そして……。

そこは，一面が溶岩であった。

溶岩から生じた火の鳥が，あたりを飛びまわっている。

それをかわしながら飛ぶカインとサークン。

——何を目指して。

わからない。これといって目的はなかった。ただ，何かが自分たちを待っているという確信はあった。





溶岩の赤に目が慣れてきた頃，下方に青い色を見とめた。

誘われるように高度をさげる。

それは一つ目の巨人・サイクロプスであった。

「おお，おまえは……白き翼を持つ者か……？」

その後，ファイヤー・ドラゴンを倒したカインとサークンは，古の理想郷・ガデッタへと導かれるのであった。



伝説の魔導士マナ。光の戦士ルアン。物語は佳境へ！

第3章は「魔導士マナ」。ここで登場するふたりの人物・マナとルアンは，これ以降にも重要な意味を持っている。剣が望むことが「運命」であるとしたら——運命に逆って，自分の意志で行動したいと考えるカイン。全16章を解き終えたとき，キミはパソコン・ゲームの新たな形を見るだろう。







そろそろスペースが残り少なくなってきたので，まとめを。

ミッド・ガルツの感想——。

ぼくは少なからず驚いた。なぜか？ストーリー・テリングの方法を模索する動きは，パソコン・ソフト業界には以前からあった。

が，ゲーム性とストーリー性は同時に存在可能なのか？と思う。

ぼくは不可能だと思っている。ただし，現在のゲーム・システムでは——という条件つきではあるが……。

ストーリー性を追求すればするほど，プレイヤーの行動範囲は狭くなる。



そして，逆にゲーム性を追求すれば今度はストーリー面が弱くなる。

ゲームはプレイヤーの参加によって何らかの変化を及ぼす——それは「遊ばれている」のではなく「遊んでいる」という感覚を与えるための手段のひとつであるわけだ。

だから，現状のパソコン・ゲームが物語をめざすとすれば，それは実に危険なことといえる。

で，ミッド・ガルツについて。

このゲームは，もしかすると「ゲーム」と呼んではいけないのかもしれない。それは「ストーリー性」を前面に押しだし，プレイヤーの自由度を奪ったことによる。

これが悪いこととは書きたくない。また悪いとも思わない。むしろ，頼もしくさえ感じる。

映像と音のシンクロに関してトップを行くウルフチームならではの作品であろう。これもまた，パソコン・ゲームのひとつの形なのだ。

ソーサリアン・システム・シナリオVol.3

ピラミッドソーサリアン

日本ファルコム
対応機種：PC-98，88SR，88VA，X1ターボシリーズ
価　　格：各3,800円



Written by ロッキー引本

ほんの2，3か月前にソーサリアンシステム・シナリオのVol. 2『戦国ソーサリアン』が発売になったと思ったら，今度は，シナリオVol. 3『ピラミッド・ソーサリアン』ときたもんだぁ！ ほんとに早い制作ペースだよネ。だって，『戦国』は，昨年10月21日。『ピラミッド』は，同12月23日。この間，約2か月だ。

ゆっくり解いている人だったら，解く前につぎの作品が完成しちゃうくらいだもんネ。

今回の『ピラミッド』は，スタートの方法まで，今までのとはちょいとちがう。う〜ん，手ごわそうだゾ!!

真の敵は，ギルバレス島に…

ペンタウァの偉大なる魔法使い，エティスの言葉どおり，『戦国ソーサリアン』で東の国，日本へと魔を滅ぼしに行ったソーサリアンたちは，見事，日本の魔を滅ぼした。

だが，これは，〝魔″の物語の序章にすぎなかったのだ。

偉大なる魔法使いエティスが言うには，日本で最後に倒した魔である，邪鬼が滅んだと同時に魔の波動が日本から，ギルバレス島へと移ったのだそうだ。

ギルバレス島とは，はるか昔，ペンタウァを危機に陥れた大魔王ギルバレスが封印されているところなのだ。そう，〝魔″の正体はギルバレスだったのだ。

そして，ギルバレスが日本に邪鬼を出現させたのは，邪悪な力を高める，〝黒い宝石″を手に入れるためだったらしい。邪鬼はソーサリアンによって倒されたが，宝石はギルバレスの手に渡ってしまった。ギルバレスがその宝石によって力を回復させ，完全に復活する前にたたかねば，今度こそ世界は破滅するだろう。

数日後，ギルバレス島に向かう船の上にソーサリアンの姿があった……。

って感じで，『ピラミッド・ソーサリアン』は，『戦国ソーサリアン』の続編ということになっている。

ペンタウァからサンダース島へ！

今までのソーサリアンのシナリオというと，「冒険に出発する」という選択肢をメニューで選んでスタートさせていたけれど，『ピラミッド』では，「ユーティリティー」を選んではじめるのだ。

すると，いきなり冒険に入るのではなく，サンダース島というところに着くのだ。ここは，ギルバレス島にほど近いところに位置する。なんで，いきなり冒険に入らないのかというと，ギルバレス島はペンタウァから遠く，また，ギルバレスの暗黒の力が強くはたらいているために，安心して休める場

シナリオ紹介するじゃなーい!!

SCENARIO 1 血ぬられた王家の秘宝

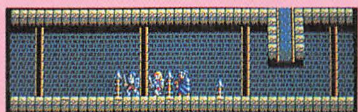
ソーサリアンが，ギルバレス島ではじめてたどり着くのが，この島のはずれに位置するグブンナ砂漠である。その広大な砂漠には，巨大かつ美しいピラミッドがあった。その内部は迷路のように入り組んでいる。





▲この青い水晶玉と太陽のルビーガンはシナリオの最大ポイントである。とくにこの太陽のルビーを使ってエレベータを動かすのは重要！

そのピラミッドの一つにギルバレスは不思議な力を持つ秘宝を隠していた。



▲ピラミッドを舞台にしているだけあって，いたるところにトラップが……。これもその一つだ。でも，これは気にせず真っすぐ進んで行っちゃえばOKなのでラク，ラク!!



▲ゲームがある程度進むと，このようなメッセージが表示される。いずれキミを見張っているこの人には会えるので気にしない，気にしない

そして，その秘宝を求めてピラミッドに入って行った呪術師が1人いたという。彼の姿を再び見た者はいない。

このシナリオは，舞台がピラミッドだというだけあって，それらしいトラップがわんさかと登場するゾ。トラップによっては，引っかからなければ先に進めないものもあるが，たいていは致命傷をおってしまうので注意が必要!!

ポイントとしては，青い水晶と赤いルビーをウマク使うこと。

ロッキー引本から困っている人へのヒントでRescue：呪術師のドゥールとの鬼ごっこのとき，ドゥールが上へ行ったと思ったら，赤いルビーを上から下へ。



◀今までとはちがった方法でユーティリティからゲームをはじめるとこの画面になるのだ。ミョーなオジイさんだけれど大変お世話になるので失礼のないようにネ

所もないためなのだ!!

サンダース島には，宿屋があり，その店の主人であるマーゼルというおじいさんがソーサリアンのめんどうを見てくれる。

ここでは，セーブ・ロードができるのでペンタウァにもどらなくてもオーケー！　また，ペンタウァにもどらない限り，いくら冒険にでても歳は取らないので，またまた，オーケー！　オーケーさ!!

さすがは，日本ファルコム，気がきいてるネ。

SCENARIO 2 魔の下僕ガッシュの陰謀

ギルバレス島は，大魔王の暗黒の影が完全におおっているかのように思えたが，唯一，美しい森があった。そこを「ラ・フォースの森」といった。その森を守る女神，ラ・フォースの名から取った名前だ。

その美しい森にもとうとう，ギルバレスの魔の手はのびてきた。彼の下僕であるガッシュが，森の一画に巨大な城塞を築いていたのだ。ソーサリアンは，この城塞を越えるために，森を管理している老夫婦に城塞の情報を聞きに行くことにした。



▲やっと敵らしい敵がでてきたねぇ!?　でも，この敵は倒すことは不可能。もし，キミがこの敵を倒すことができたのなら，ディスクがおかしいゾ



▲前半戦はお世話になるオジイさんとオバアさんだ。えっ！　クッキーをくれるって？　どうもありがとう。森の動物たちにでもあげよう



▲ここが問題のシーン。さて，キミは真の勇者であるかどうか！　それは，この指輪がきめてくれる。それにしても，オシャレな演出



▲ここがピラミッドソーサリアンの中で1番むずかしいシーン！だとボクは思う。とにかくここは，でたらめにナンバーをセットしちゃいましょ。

ガッシュの城塞へ入るまでは，キレイな風景やオシャレなイベントなどが目白押しなので楽しく進めると思うけど，城塞へ入ったらさぁ！大変。普通の人は，（じゃなくても）まず悩む，悩む!!　ボクもそうとう悩んだ。本当に悩んでわからない人は，ヒントのコーナーを見て!?

また，このシナリオでガケの下で妖精から渡されたユビワによってキャラクターが真の勇者か勇者じゃないかを判断されるらしいんだけど，どんな場合が勇者じゃないのかナァ!?　それとも，もしかしたら，ただの演出？

ロッキー引本から困っている人へのヒントでRescue：『ピラミッドソーサリアン』の中で1，2位をあらそう謎。それは，城塞の中で2体の羊の彫像があるシーン。きっと，みんなこの彫像のナンバーで悩んでいるハズだ。このナンバーは，自分がルパン三世にでもなった気分で番号を合わせていこうぜ！　♬　ルパン，ルパン！　でも，合わせるだけじゃダメだゾゥ。

SCENARIO 3 心を失った姫君

ギルバレスの力は，日に日に大きくなっているようで，ギルバレス島に近いいくつかの国々で年頃の若い娘が次々に姿をくらませているというのだ。きっと，ギルバレスの仕業であろう!?

また，ギルバレス島にほど近い平和な国，リドニア王国でも，1人の若い娘がさらわれてしまった。この国の王女チェルシー姫である。

この姫の救出をリドニアの王はソーサリアンに託したのである。



▲このシナリオで何度も何度も使うアイテム登場シーンだ。この破裂しちゃうという特性を活かして，このシナリオもクリアしていってネ







▲このカベにくっついている敵が発射してくる玉には十分気をつけてネ。羽化しちゃうゾ。こいつもあのアイテムで倒してしまいましょう

このシナリオの目的は，今までのソーサリアンと同様スタンダードなものだが，内容はなかなかオシャレなトリックなどが用意されている。

また，いやみなオジイさんがいるけ

SCENARIO 4 嘆きの神殿

いよいよ，ギルバレスの住むという山がソーサリアンの視界に入ってきた。だが，その前にあるとくに切り立った崖の上に神殿が立っていた。なんでもその神殿は山の内部に作られた迷宮の入口の門の役目を持っているという。だが，その門自体も複雑かつ広大な迷宮になっているのだ。

ソーサリアンはこの神殿を無事くぐりぬけることができるだろうか？



▲この神殿の主はなんとボクのキャラが不老不死であることを見ぬいてしまった。なんかやなことが起こりそうだ



▲神殿の○階目のあるところ。金色の偶像に出会った。しかし，手でいくらおしてもビクともしない。手でもだめなら足では……？



▲このドラゴン，カッコイイと思いません？ でも，強さはハード／ ハード／ ジャンプで飛びこえるべし



▲この下に見える宝箱のところに行くことができない人が大ぜいいるみたいだネ。ここへ行くためのキーポイントは，ＦＬＹの薬。それとカベぎわでのジャンプかナ？

あの『ザナドゥ』を作った木屋さんがこのシナリオを考えたというのを聞いて，ボクはどんなにむずかしいものかとワクワクしていた。このシナリオは，階ごとにクリアしていくタイプのため時間設定がしてあり，10分間の中で速くクリアすればするほどボーナスが多くもらえる。

ちょっと，アクションが苦手の人は苦労するかもヨ!?

ロッキー引本から困っている人へのヒントでRescue：金色の像の動かしかたに悩んでいる人がいるだろう!? 手で動かすことができないのなら，キミの体には何がほかについている？ほら，まだ，頭が１個に足が２本ついてるじゃん！ それで動かすべし。

ヒントじゃないけど，ある階で宝箱がたくさん見えたハズだ。ここへは絶対に入れるのでガンバ（別に行かなくても解けるけどネ）!!

SENARIO 5 魔王ギルバレスの迷宮

神殿をクリアしたソーサリアンは，とうとう山の内部へと入ることができた。だが，そこで待っていたのは，あの神殿でさえ小さく見えるほど絶望的に超巨大なギルバレスの迷宮であった。何百年にもわたって造り続けられているこの迷宮は，世界でもっとも広く，もっとも邪悪な仕掛けが施されたものだといわれている。が，命と引きかえにしてもギルバレスは討たねばならないのだ！

魔との決戦に終止符を打つべく，ソーサリアンは，広大な迷宮の扉を開けた。



▲とうとう最後の迷宮だ。このおどし文句を言っているヤツもキミの味方になってくれるんだ。さぁ，ギルバレスはもうすぐだ！

ボクはあんまり感じなかったのだが，とにかくこのシナリオのマップデータは大きい。マップを暗記するのが苦手な人は，マップを書いたほうが良いかもしれないゾ。

また，敵モンスターがとても強いのでHEALは常に使うように！ アースエレメントなんてハンパじゃないもんネ。





▲ギルバレスのいるここへやってくると火山弾が飛びだしてくる。そして，そのあとギルバレスの登場だ。ちなみに，ボクのキャラが立っているところでジャンプをくり返していれば，ギルバレスなんてラクしょーだ！

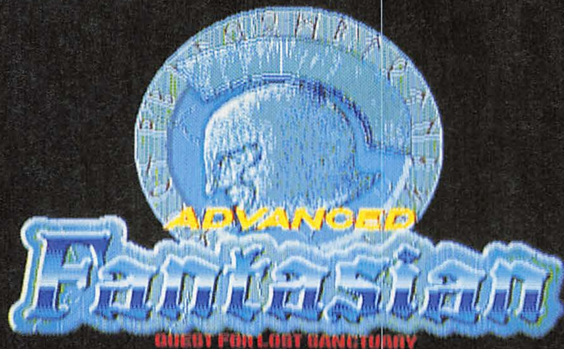
ロッキー引本から困っている人へのヒントでRescue：最後のシナリオの割に謎はスナオなのでヒントはなし！ってのもつめたいので一つ。ギルバレスは，体当たりをしない限り弱い弱いネのネン。

れどあまり気にせずに！ あとで，いろいろと教えてくれるからネ。

また，はじめのトビラで表示されるメッセージは絶対におぼえておくように！

ロッキー引本から困っている人へのヒントでRescue：バムの花というアイテムが登場するけれど，はじめて登場した場所を記憶しておこうネ。バムの花は何度も何度も使うので，でかけるときは忘れずに!?

このシナリオのデカキャラ，ガドルガンは石化弾さえ注意していれば大丈夫。でも，HEALを使うことは忘れちゃいけないヨ。



アドヴァンスト ファンタジアン

クリスタルソフト
対応機種：PC-88SRシリーズ
価　　格：7,800円

Written by 神崎　祥生

『ジハード』『クリムゾン』等のRPGを送りだしたクリスタルソフトの新作ファンタジーRPG『アドヴァンスト・ファンタジアン』が発売になりました。テーブルトーク的要素をふんだんにとり入れ，時間，生活などの概念をリアルに表現した独特のシステムを特徴としたこのゲーム。

その一風変わったシステムと，その冒険の旅の前半部分をご紹介しましょう。

プロローグ

数百年前，平和な世界であった〝エリアス〟の空に，不吉な予言に記された巨大彗星が現れた。やがて巨大隕石が落下し，世界は暗闇に閉ざされる。

数年の災厄の後，世界には再び太陽がもどったが，地軸はねじまがり魔物たちの攻撃がはじまった。若者たちは戦士となって戦い，やがて彼らを保護・管理する〝冒険者ギルド〟が生まれる……。

必要経費のでない世界

このゲームは，今までのコンピュータRPGとはかなり異なった独特のシステムをとっています。

まず，キャラクターのレベルというものがありません。従来のRPGでの〝HP（ヒット・ポイント）〟に当たる「耐久力／対疲労力」の値は，いったんキャラクターを作るとゲーム全体を通じてそのままなのです。経験値はありますが，それによって上昇するのは「スキル」（各種の武器，防具を扱う能力や「調査」「聞き耳」「応急手当」といった20ばかりの技能）だけで，普通に言う意味でのキャラクターの「成長」はないのです。

パーティは〝冒険者ギルド〟に所属し，そこから紹介された「冒険」（クエスト）を一つ一つ解決していくことでゲームは進行します。クエストを一つ解決するごとに，報酬と経験ポイントがまとめて与えられ，それを使って各種「スキル」のトレーニングや武具，防具の買いかえをするわけです。



▲ギルドマスター。パーティは彼から冒険の紹介を受け，現地へと向かう

問題なのは，一つのクエストを行なっている最中には，いくら敵を倒してもまったくお金はもらえないし，トレーニングもできない，ということです。おまけにパーティ内での金の受け渡しができないので，ヘタをすると体力を失っても宿屋に泊まれなかったり，また飛び道具を使っているキャラクターでは，弓はあっても矢が買えない，といったようなことも起こります。



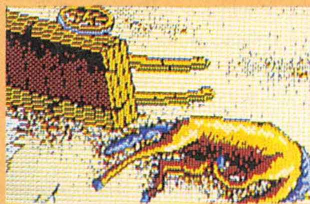
▲ナーンの町。冒険はここからはじまる

つまり，与えられたキャラクターの状態で，途中の補給をまったく受けずに一つのクエストを解決してこなくてはならないのです。

従来のコンピュータRPGでは，敵を倒すごとに経験値とお金が入りますか

クエスト1　オーク退治

まずは軽く，近くの街道で荷馬車を襲うオークを退治に。背後に見えかくれする怪しいヘルハウンドが気になる。



クエスト2　アンデッド退治

通商ルートに出没するアンデッドの調査に向かうパーティ。古代の地下墓地で彼らは何を見るのか？



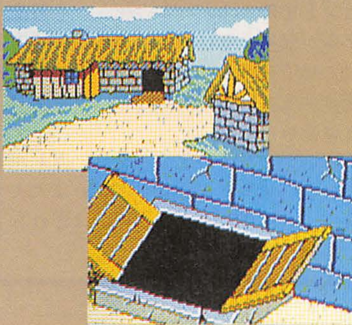
▲地下墓地に眠る，不気味な壁画と石棺。アンデッドの発生と関係があるらしい

クエスト3　無人の村

アルタ村から突然村人の姿が消えた。調査に向かったパーティは，地下遺跡への入口を発見する。

遺跡の奥では，凶々しいオーブの光にとりつかれた1人の魔術師がモンスターを操っていた。

パーティが迫るとオーブは空高く飛び去り，魔術師は天井につぶされて死んだ。オーブとは一体何なのか？



ら，たとえ窮地におちいっても，弱い敵を少しずつ倒したりしてなんとか立て直せたりもするのですが，このゲームではそれがないわけです。

さぞかしシビアなゲームだと思うでしょう？実は全然ちがうのです。

とにかく逃げよう

実は，ある一つのクエストを終えて与えられる経験ポイント・報酬は，どういう方法でクリアしようとまったく同じなのです。つまり，敵を100匹殺しクリアしようと，1匹も殺さずにクリアしようと，まったく関係ないということです。

目的はより多くの敵を倒すことではなく，クエストをクリアすることなのですから，その目的達成のためにどうしても倒さねばならない敵以外のザコには，まったく目をくれる必要がないのです。逃げやすいフォーメーションを作っておいて，ガンガン逃げればよろしい。

また実際のところ，敵は最初から最後まであまり強くないので，逃げそこねてやられるといったこともそう心配しなくていいのです（さらにこのゲームでは，耐久力が0になっても「昏倒」するだけで死にません。「死」に到るのは石化攻撃をくらったときくらいです）。

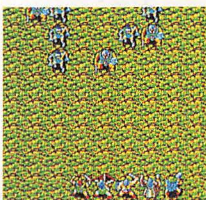
開発者によると，このゲームをクリアするのに本当に必要な戦闘は「ほんの数回」だそうです。実際クエスト2などは1回も戦わずにクリアできます。

各クエストは，ビジュアル・シーンと3Dダンジョンの組み合わせでできています。このダンジョンは，位置確認の手段とかマッピング機能等は一切ないので全部自分でマッピングしなければなりませんが，ワープとか回転床とかダークゾーンとかいったいじわるなトラップはほとんど存在しません。また，それほど広くもなくて整然としているので（左右対称が多い），地道にマッピングしていけば必ず解けるようになっています。

テーブルトーク的なシステム

このゲームのシステムは，各種のテーブルトークRPGをかなり意識して作られています。

たとえば体力の成長がないこと，小クエスト方式，各キャラクターの行動を細かくシミュレートした戦闘システム，「建物らしさ」を感じさせるダンジョンの構造，また「聞き耳」「忍び足」といった細かい行動などからそれはうかがえます。



◀シミュレーション的な戦闘画面。リアルなのはいいんだけど，1回の戦闘にかかる時間が少々長い

細かく設定された武器，防具，また持ち物の量の制限方法等も，リアルさを感じさせるものとなっています。

また，ゲームに直接関係のない，この世界での年月日の表示なども，それらしさへのアプローチだと思われます。

つまり，このゲームの意図は，ゆるやかなバランスの上で，そのようなリアルな設定，リアルな戦闘などの全体の雰囲気を楽しんでもらうことにあると言えます。

ただ，これらの意図は十分わかるのですが，必要以上に退屈な経験値かせぎや複雑な謎解きなど数あるパソコンRPGの欠点をなくした反面，ゲームが淡々と進んでプレイヤーの感情移入までもが減退されてしまったのが残念です。

★

クエスト4 次空の狭間の塔

岬の空に浮かんだ幻のような塔。ここでは最上階に置かれた光の神ノーレスを呼ぶアイテム「クリスタル・サーレット」を持ち帰るのが目的だが，それには塔の各所に置かれた五つの石像の問いに答えねばならない。このゲーム前半の最大の山場だろう。

このあたりからストーリーの背景が見えてくる。光の神ノーレスと闇の神クダクの対立。神々と人間の世界を結ぶ伝説のサンクチュアリィ。そこで使われる光と闇それぞれのアイテム，サーレットとダーク・オーブ。パーティの戦いも結局，光と闇の代理戦争なのだ。



◀塔の中に突然現れる吟遊詩人。この世界の歴史を語ってくれる





▲石像の問いの答えは，マニュアルもしくは，ゲーム中に必ずある。がんばって捜そう



▲塔の最上階に置かれたクリスタル・サーレット。この光の神ノーレスを呼びだすために必要なアイテムだ

クエスト5 先読みの姫

おてんば姫のウソの予言につきあわされたパーティの前に，闇の一派がしだいにその姿を現す。怪しげな館，ヘルハウンド，黒騎士。闇の神クダクを信仰する者は，死者を操る力を持つと言う。なぜ彼等は姫をねらうのか。そして……。



▲予知能力を持つお姫さま。籠の鳥の生活に飽きて，ウソの予言をして外にでる。護衛のパーティの目を盗んで歩き回り，黒騎士に捕まってしまう。しまいにはウソの予言が本当になって……





▲姫の持つペンダントを渡せと迫る黒騎士。はたして彼の正体は，そしてペンダントの秘密とは何か？

The Old・Village Story

オールド・ヴィレッジストーリー

エニックス

対応機種：PC-98VX, PC-88SRシリーズ
価　格：8,200円

Written by 倉元一浩

ストーリー

森の都「カーズ」の中には城があり，このファ・ラール国の王であるカイザー王が住んでいる。国王には，長い間王位を継ぐ子供ができなかったが，今お妃様はお腹の中に，お子様を身ごもっている。

ある日，カイザー王は占いおばばサイアを呼んで，自分の王位を継ぐ者は確かに，お妃様のお腹の中にいる子なのかを占わせた。

しかし，おばばの水晶玉に映しだされたのは，これから生まれてくる子供ではなく，テップル村に住む「シオン」という少年だった。

シオンは，テップル村で優しいお母さんと2人で羊を飼って生活していた。村には，タルトという幼なじみや，ガールフレンドのリサリサもいる。

ある日シオンが，いつものように仕事からもどってくると，家にはお城の使いが待っていた。

ニュータイプのAVG

今までのAVGのシステムには大きくわけて2種類ある。一つは，その場その場によって適するコマンドを入力していく入力方式。もう一つは，はじめからいくつかのコマンドが用意してあり，その中から適したコマンドを選択する選択方式だ（今のAVGはほとんどコマンド選択方式なのはご存知のとおり）。しかし，エニックスの新作アドベンチャー・ゲーム『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』は，どのタイプにも属さない新しいタイプのAVGなのだ。どのようなところが新しいかと言うと，まず，コマンド入力もなければ，選択もない（一部，2，3の選択もでてくるけどネ）。それでは，どうやってゲームをプレイするのだろう，と思う人もでてくるかもしれないけど，ご心配なく。ここからが今までのAVGとは，わけがちがうのさ。

プレイ方法はテンキーで移動して，歩いている人間にぶつかると，勝手に会話がはじまり，そのときに必要なフラグが立っていると，会話がどんどん変わっていくという方式。会話をするときに，持っているアイテムによって話の内容が変わってくるので，そこらへんも気を付けよう。まぁ，イースの戦闘モードをなくしたものと考えるのが最適であろう。

主人公と仲間たち



シオン

このゲームの主人公。お母さんと2人暮して，羊を飼いながら生活をしている。家にもどると，お城からの使いが来ていた。



リサリサ

シオンのガールフレンド。パンやクッキーを作らせたら村一番の腕前。リサリサという名前を聞くと，ジョジョの奇妙な冒険を思いだしてしまうのは，私だけだろうか？



タルト

シオンの幼なじみでお兄さん的存在である。タルトは冒険好きで，森に狼がでたと聞くと森にすっとんでいき，何十匹も狼をつかまえてくるようだ。森にでるときは，タルトにいろいろ聞いてから行くようにしよう。

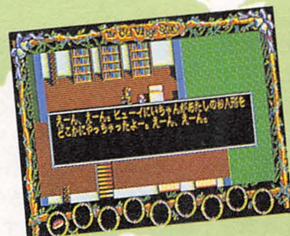


リサリサのおじいさん

一見，どこにでもいるがんこじじいみたいだけど，本当はリサリサ思いのやさしいおじいさん。もう年で体のほうもあまりよくないらしい。



▲ここは，シオンたちが生活しているテップル村。森へ行こうとしたけど，どっかのおじさんが邪魔で森に行けない。ここでは，あるフラグが立ってないと森には行けないヨ



▲羊飼いのトミーの家の2階に行ってみると，トミーの娘が泣いていた。なんでも，兄のヒューイが人形を持ってどこかに行ってしまったらしい。ここはやっぱり，人形を取りかえしてこなければ！



▲リサリサの家の前にやってきた。家の前の畑では，おじいさんがいっしょうけんめい働いている。せっかくきたんだから，ちょっくらおじゃましていこうかな



▲だれもいないはずの家に，なんと！ヒューイが隠れていた。早く人形を持っていってあげよう

スムーズなゲーム進行

今までのAVGのほとんどはコマンド選択(あるいは入力)で，同じ画面の場所で何回も同じようなことをくりかえしてフラグを立てないと先に進めないというものになっている。

このようなAVGは，ゲームを解き終えたときは感動するかもしれないが，ゲーム中は，必ずといっていいほど，めんどくさいと思うときがある。

たとえば，あるアイテムが町から離れた山の中にあるとする。それで，このアイテムを取るには，一度アイテムのある場所に行き，その後に町にもどってアイテムの取りかたを誰かに聞いて，再びアイテムのある場所に行く。すると今度は，アイテムを取る道具が必要になり，その道具を捜し，道具を見つけてやっとアイテムを取ることができるというぐあいだ。これは，はっきり言ってめんどくさい。このためにめんどくさいと言うだけで，ゲームを途中でやめてしまう人もでてくるはずだ。

でも，この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』には，そういった心配は一切なく，テンポ良くスムーズにゲームを進めることができる。それに，一度ゲームをはじめると，あまりにもテンポが良いので，思わずのめり込んでしばらくディスプレイの前からはなれられなくなってしまう（私なんて，最初の部分をちょっと見てみようと思ってゲームをはじめたらそのまま5～6時間もプレイしてしまった）。

初心者には,おすすめの品

これから，パソコンを買ってゲームをやりたいな～という人には，ぜひ，この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』をおススメします。今までのAVGだと，謎解きなど初心者には，ちょっとむずかしいなぁと思うのがいくつかあった。だけど，このゲームはむずかしさを取り除き，そのむずかしさをおもしろさに変えて，おもしろいところだけをつめこんでいるので，はじめてAVGをプレイする人も，楽しみながら解くことができる。もちろん，今まで何本もAVGを解いてきたベテランの人も，十分楽しむことができる。なんせ，マップの広さは,約400画面分あり，登場人物もその数，およそ100名。それに，登場人物のほとんどが，ゲームの内容に関係しているので無意味な人物はほとんどでてこない。だから,無意味な行動や会話をさけることができ，ゲーム進行がスムーズになっているのだ。

▲お城の使いが来て王様からの手紙をもらうと，シオンは森を通ってお城に向かう。お城に行く途中，城の兵隊が森の真ん中に立っているではないか。いったい何があったのだろう

▲森の都「カーズ」に着いた。カーズでは，町の人々が何やらさわいでいる。何でも，カイザー様の父上のマイト様が森に行って3日間，帰ってないらしい

▲町のはずれに行って見ると，女のこじきがいる。彼女の夫は，砂漠に行ったまま行方不明になってしまったらしい。そのために，食べる物すらないようだ。かわいそうに。何か食べ物でもあったらいいんだけどネ

▲ここでは，行方不明になったマイト様を捜す，勇気のある者を求めている登録所である。ここで登録したら，何でも屋に行って王家の紋章が入った剣をもらいに行こう。それにしても，背景がなんとなく，ドラクエしてるな～

▲ここは，カーズの町を西に行った砂漠。へたに動き回ると，アリ地獄にはまってしまうぞ

▲し，しまった～！アリ地獄にはまってしまった～。ゲーム・オーバーになってしまうけど，またアリ地獄の前にもどることができるのでご心配なく

▲あり地獄にはまる直前に横に脱出するとそこには，行方不明になっていたミルフの夫がいるではないか。このことを早くミルフに伝えてあげよう

▲おっ！　水辺に小屋があるぞ。やっぱりこういうのがあると一度は入ってみなきゃネ。でも，この辺にはいたずら好きなエルフが住んでいて，人間に幻覚を見せるらしい。ひっかかるなよ～

▲♪この木なんの木，気になる木～と歌いたくなってしまうような木だネ。マイト様は，このへんによく来たらしい。でも今はいないようだ。もしかしたら誰かがマイト様をさらったのではないだろうか？

▶湖のむこう側にそびえる城は，グリフォンの城。もしかしたら，マイト様はあそこにとらえられているのでは…

CHALLENGE!X68000

チャレンジ！X68000

Written by 川野　俊充

みなさん，お元気ですか？　最近はようやくＸ68000用ソフトの発売が安定してきて，数とともに質も向上してきました。それなりにユーザーも増えて，各ソフトハウスも本気になって開発を進めるようになったからかな？　とにかく「Ｘ68000はソフトが少ないから作れば売れる」的な考えも「ユーザーも増えたし種類もだいぶあるから生き残るためには力を入れなければならない」という風に変わってきたことは確かです。特に最近のソフトは作っている人の熱意が伝わってくるものも多く，ゲームをプレイしていてもとっても楽しいものです（余談ですが，ゲームソフトのファイルのタイムスタンプとかを見てみるとその涙ぐましい時間帯に胸を打たれることがあります。特に『ドラスピ』なんかすごい）。

さてそんな中で今月はそんなにハデではないけれどとってもいい味をだしているソフトばかりを４本，レポートしましょう。

待ってました68版の「め・ぞ・ん」！



想(おも)いも通じ，試験にも合格し，五代裕作は幸せいっぱい…。

てなわけで，マイクロキャビンから発売された『めぞん一刻・完結篇』は，88シリーズからの移植作品。ADPCMによる音声合成などもふんだんに使用されていてパソコン・ショップのデモなどを見てググッ‼ときた人も多いはず。ボクなんか秋葉原のショップに入ると同時に21型ディスプレイに映しだされた響子さんに「あなたのこと，ずっと好きだったの！」って言われてアセッてしまいました…。

さて，物語は原作のラスト近く，五代くんと響子さんがお互いに愛を確認し，五代くんが保父試験にも合格していよいよ…というあたりからはじまります。

さっそく五代くんは響子さんにプロポーズをしようとするわけですが，例の〝一刻館おじゃま虫軍団〟にジャマされ，失敗してしまいます。なんだか１週間ぶっつづけで「祝．保父試験合格」宴会(えんかい)をやってるそうで，なかなかチャンスを作ることができません（ま，ほとんど年がら年中宴会ばかりやってる人達なんですけどね）。

そして，ようやく五代くんは，おじゃま虫軍団のスキをついて響子さんにプロポーズするチャンスを得るのですが，さんざん待たされた響子さんのほうはゴキゲンななめ。そしていつものパターンどおりの痴話(ちわ)ゲンカ――しかもその現場を住人たちに見られてしまい，２人の仲がバレてしまうのです。

ストーリーはこんな感じなので，このドタバタな状態からなんとか響子さんの心をつかみ，結婚までこぎつけることができるかどうか，それはあなたの腕にかかっています。

さて，X68000版になって，いったいどこがどう変わったのか見てみますと，ま，当然のごとくサンプリングによるアニメ響子さんの声。いや～これがいいですねぇ～，でへ♥。多少サンプリング・レートが低いためかヘッドホンで聞いたりするとノイズが入ってしまうのですが，臨場感(りんじょうかん)（っていうのかなあ）はたっぷりです。ただグラフィックその他機能的にはあまり変わっていないので，アニメセルのような絵を期待していただけにちょっと残念（やっぱしメモリ的に無理があったのかなあ。65,536色モードはデータの量が多いからね）。でもいくつか新しい絵が入っていて，88版とかプレイしてた人にはうれしいですね。エンディングでも今まで絵だけだったのがセリフもちゃんとでてくるので一層感動的になっています。

原作に忠実なシナリオ構成なので原作を読んで知っている人は，途中で行きづまったりせずにすぐに終わってしまいます。でもせっかくＸ68000でプレイするのだから何も見ないでじーっくりとプレイしてみるというのはいかがでしょう？　きっと今まで気がつかなかったような細かいストーリーとかに注意しながらできるので，〝パソコンＡＶＧだけのめぞんの世界〟というのが見えてくるんじゃないかな？

原作のファンは必携のソフトですよ！


▶他機種版のエンディングは，ここがグラフィックのみになっていてプロフィールがありません。だからなんだったのか全然わからなかったんだよね


▶五代くんと響子さんがつき合うことに大反対するお父さん。カゼひいてるのに無理しないでくださいよ


▶保育園にやってくると，いつものようにやんちゃな子供たちが遊んでいます。なおここにのっているグラフィック画面はすべて他機種版にはないX68000だけのものです


▶園長先生に休み時間をもらってお墓にきてみると，そこには響子さんが…。他機種にはメモリの関係で入らなかったエンディングその1，感動のシーンです



▶エンディング画面を２枚載せてしまいましょう。ここでも子供が生まれてからのセリフがちゃんとでてきます。原作が好きな人にはたまらないシーンです

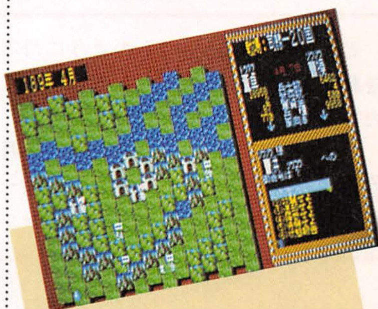
光栄の光栄によるみんなのための三国志



とうとうX68000にあの大ロングセラー・ソフト『三国志』が登場しました。ついに来るべきときが来たってな感じで(?)，これでX68000をお父さんに取られてしまう人もでてくるかも。なにせワープロ・ソフトや開発ツールみたいにじわぁ～と売れてくるソフトなだけに結構大人のファンがいるわけなんです。X68000ソフトの特徴はドカッと売れてピタッと止まるところ。光栄は〝はやり〟とか〝売れ線〟とかをまったく無視した，本当の意味でのいいゲーム作りをしていて着実にファンを得ているので，極端な売れかたはしません。したがって移植にもアレンジは無縁。X68000版とは言えどグラフィックがきれいになったぐらいでシステムやシナリオの変更はないと言ってもいいくらいなのです。

すでにあるかたちで〝完成〟されたゲームなのて，安心してプレイすることができます。まさにじっくりと取り組みじっくりとその楽しみを味わう，そんなゲームですね。

▶ここで略奪コマンドを実行すると「キャー！」という女の人の悲鳴がサンプリングで聞けます。家でプレイするときはくれぐれも音量をさげるように…



▲戦闘シーンは銭闘シーンとも言われる。領地をふんだくれ!!（ちなみに銭湯へ行くことでもなければセントウセイヤを見るわけでもない）

追加じゃないよ，信長の野望・全国版

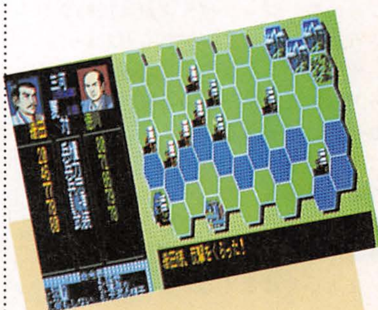


さて，光栄から発売されたもう1本のX68000用ソフトは，この『信長の野望・全国版』。実はこちらのほうが『三国志』よりも先に発売されていたんですけど，ほとんど同時期発売と言ってもいいのでどちらを買うか迷ってしまった人が多いことでしょう。ボクは個人的には，あのPC-6001でテープからガーガーと読み込んでプレイした思い出があるのでこっちのほうが好きなんですが（あ～あ，あの頃は全国版なんてなかったんだよな)，まあ，好みの問題でしょう。

X68000ならではのサンプリングも（これはもう最近定着してきてるけど）効果音に使われているし，ディスク・アクセスも速くなっているので楽にプレイができるでしょう（そーいえばP6では起動に10分ぐらいかかったっけ?）。グラフィックも豪華になっているのでアクション・ゲームが多いX68000ユーザーにも力強い支持を受けるでしょう。ぜひ一度プレイしてみてください。



▶全国版（つまり50か国）でプレイすると自分の番が回ってくるのに結構時間がかかる



▲戦闘シーンはグラフィックも一新して立体感のあるものになっている。なんといってもこのゲームのおもしろいところは，この息づまる戦闘の部分。くわしくは山下先生のホンキホンネを見てくださいネ

マリオじゃなくてもスーパー大戦略

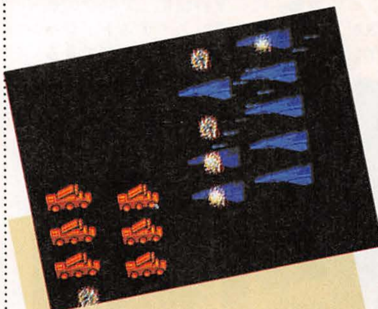


システムソフトから発売されるのは，こちらもロングセラー・ゲームの『スーパー大戦略』。88，98，MSX2，メガドライブ(これはまだですね)とあらゆる機種に移植され，根強い人気を保っています。

121種類のユニットが1国最大20種類，48部隊まで生産できるので，戦略の数も無数。X68000では高度なグラフィック機能をフルに活用して迫力の戦闘シーンを楽しむことができます。64×64のヘックスの広大な戦場が4か国の戦場となります。さらにあらゆる戦局を楽しむことができるマップもたくさん入っているのでプレイの輪が広がっておもしろ味が倍増。マウスに対応していてスピーディなプレイが可能です。



▶とりあえずは何も考えないでバンバン生産に走るのがいいでしょう。敵のほうもあまり攻めてこないので，そのスキをついてしまおう



▲戦闘シーンはフル画面で行なわれるので迫力もなかなか。各キャラクターのグラフィックは，X68Kにしてはちょっと物足りない？

CHALLENGE! SEGA GAME ©SEGA

チャレンジ！セガゲーム

Written by MUNEPI♬

ども。今月は，いつものように何本か複数のソフトを紹介するのではなく，1本に絞って集中的に紹介したいと思うんだ。唐突だけど。

で，先月号でちょこっとだけ（毎月2ページっていうスペースを考えると，あれでも精一杯なんだけど）紹介したアクション・ゲーム『アレックス・キッドの天空魔城』をくわしく紹介してみることにする（つぎに発売されるのがこのソフトだからね）。

それでは，それでは……。

アレックス・キッド 天空魔城



ストーリー

その昔，ジャンバリク星に侵略されそうになったことが信じられないくらい平和なアリエス星。アレックス・キッドは，この星を治める兄イグル王と共にここで暮らしています。

ところが，ある日流れてきた不思議な噂によると，アレク達の父サンダー王がジャンバリク星で生きているというのです。アレクは心配で，いてもたってもいられなくなりました。だって，ジャンバリク星は昔から，じゃんけんの弱い者は生きてゆけないといわれている，恐ろしい星なのですから。

そして，聞くところによると，以前アレクが倒したジャンケン大王にかわる新しい支配者のもとで野球拳がはやっているそうです。

父の身を案ずるアレクは，家族の反対を押し切って，ジャンバリク星へと旅立つことにしました……。

アレクはガンバル!!

先月号でも述べたとおり，これは横スクロールのアクション・ゲーム。プレイヤーは，パッドでアレクを操作して，バカスカと敵をやっつけていくんだ。

アレクの操作は，移動に左右の方向ボタンを使用し，トリガで攻撃。

建物（ジャンケン・ハウス）の前で方向ボタンの上を押せば，その中に入ることができ，下を押すとアレクは腹ばいになる。

メガドライブのコントローラは，方向ボタンの他に，トリガがA，B，Cと三つあるけれど，このゲームではAとCは同じ働きをする。どっちを押してもアレクがジャンプ。途中でボタンを離すとキック。残ったBボタンはパンチで攻撃するときに使うんだ。

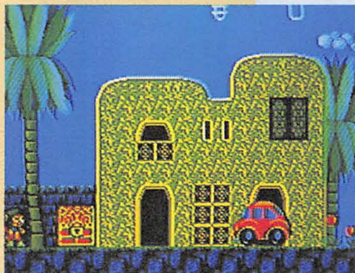
▶ゲーム・スタート時にOPTIONを選ぶとこの画面。難易度の設定（アレクの残り数が変わる）やサウンド・テスト，ジャンケンだけを楽しんだりすることができる



▲これが最初のショップ。ショップでの買い物はすべてジャンケン。しかも，負けたほうは着ている服まで取られてしまうという“野球拳”に勝つことで成り立つ



▲ジャンプして着地した地点の土がえぐれて，地下への入口が現れた。別に無理して地下に入らなくてもクリアは可能だぞ



▲アレクの冒険はこの場面からスタートする。ドアはすべてショップ。一番近いドアは……



▶一番最初のアイテムで間接攻撃ができるようになる。どのアイテムも装備したまま死ぬとなくなってしまうので（はずしておけばOK）このアイテムは2～3個買いだめておくと，あとで楽



▲アレクがほふく前進したまま攻撃！ブロックを飛ばして敵をやっつけてるんだ。腹ばいになって後ろにもさがれる

2種類の宝箱

あっちこっちに配置されてる宝箱には，赤と黒の2種類があるんだ。どちらの宝箱も，パンチやキックで壊せるぞ。

赤い宝箱からでてくるのはお金だ。お金は多すぎて困ることはないので，なるべくたくさん集めておこう。

黒い宝箱には要注意。1UP，爆弾，アミュレット，その三つのうちのどれかが入っているんだ。爆弾はこわいけど，1UPやアミュレットはぜひともほしい。アミュレットがあると，ジャンケンで相手が何をだすかわかるのだ！



▶壊すときは要注意の黒い宝箱

アイテム・セレクトはこの画面

ゲーム中にスタート・ボタンを押すと，この画面になる。



▶各アイテムは複数個持てる。装備しているとアイテムの右上にマークが表示される

この画面を見れば，プレイヤーの残り数や，いま自分がどんなアイテムを持っているか，また，装備しているかがわかるぞ。

アイテムを装備するには，そのアイテムの部分にカーソルを合わせ，Aボタンか，Cボタン。もう一度ボタンを押せばはずすこともできるんだ。

アイテムを装備しているときに敵にやられちゃうと，そのアイテムはなくなっちゃうぞ。なくしたくないアイテムはうかつに装備しないことだね。

ストーリーを見てわかるかも知れないけど，比較的年齢の低い人でも楽しめるような作りになっていて，基本的な操作もこんな風に単純。全体的に優しくできてるんだ，このゲーム。

お金を集めて野球拳でアイテムを手に入れろ！

このゲームには，アレクを有利にしてくれるありがた～いアイテムが7種類用意されている。それらのアイテムは，道に落っこちていたりするわけではなく，なんと野球拳で手にいれなくてはならないんだ。

画面上にはいたるところに宝箱が置かれていて，それを壊したり，敵をやっつけたときにお金がもらえる。なるべくたくさん集めておいて，いざ，ジャンケン・ハウスへ！

ジャンケン・ハウスは場所によって手にはいるアイテムがちがい，それぞれいくらかのお金が必要だ。お金が足りるなら，勝負。方向ボタンの上下でグー，チョキ，パーのどれかを選べる。

勝てばアイテムは自分のものとなるけれど，負けちゃった場合はアイテムはオロか着ている服まで取られちゃうぞ（別にどってことないけれど）。

最後に

このゲーム，最初のほうでも書いたけど，簡単なのがいいね。

全部で11面あるんだけど，少し遊べばすぐに行けるようになると思うよ，最後まで。

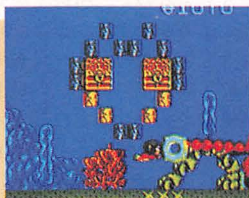
ただ，ボクが残念に思うのは，爽快感，あるいは壮快感が少し欠けてるような気がするということ。ステージ・クリアしたときの達成感とか，全体的にスピード感とかがあまりないんだな。



▲ステージ2の最初で手にはいる〝スコパコサイクル〟。止まれないので壊せる障害物を破壊しながら，破壊不可能な障害物や，地面のでっぱりに引っかからない限り前進を続ける。引っかかっちゃうと，なくなってしまう



▶ステージ2の地下。別に何をするワケでもなく，ただフンを転がしてるだけの〝フンコロガシ〟。こういうキャラを敵キャラとして見なすとは，なんだかアレクのほうが危険人物



▶ステージ3は海の中。このタコは手の先から攻撃していけばこわくない。わざわざこんな深くまで潜らなくても，海面ギリギリをただひたすら右に進んでいけばあっという間にクリアできる



▲ステージ4は砂漠面。お寺とかの縁の下(?)でよく捕まえたりしない？ アリ地獄。雨が降ると死んじゃうから，こういうところにはいないハズなんだけどね



▲砂漠のつぎはピラミッド。女王ターニャが待ちかまえてるぞ。この面の途中で拾ってきたネックレスを持ってれば，相手が何をだすかがわかるから，負けることはないでしょ

▼これはステージ6の〝キッコリーの森〟。木こりはどこかで見たような……。猿もいる



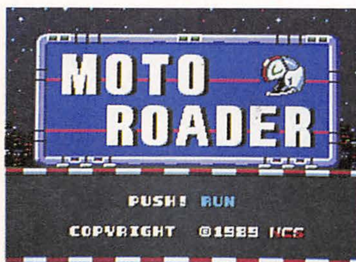
チャレンジ!PCエンジン

みなさん，お元気ですか？今月は，アルファ加藤さんが消息不明ということで，ボクがこのコーナーを担当することになりました。

今月は，NCS（日本コンピュータシステム）のメサイヤ・ブランドとして発売される『モトローダー』と『改造町人シュビビンマン』の2作を紹介しましょう。

Written by 佐久間亮介

同社のPCエンジン用ソフトは，パソコン版からの移植である『ガイアの紋章』が第1弾ですが，PCエンジンのオリジナルとしては，この2本が初ということになります。



モトローダー

メサイヤ(NCS)

2月下旬発売 価格:5,200円

写真を見てもらえばわかると思いますが，このゲームはトップビュー・タイプのカーレースをモチーフしています。ゲーム・センターのゲームで言えば，セガの『ホットロッド』に似ているといえるでしょう。

カーレースものは，今までパソコンや家庭用ゲーム機で数多く発売されてきました。そして，そのほとんどが自分の車をパワーアップさせることができますよネ。このモトローダーだって例外ではありません。しかし，感ちがいされては困ります。それは，目的は車のパワーアップではないということです（でも，友達とどちらが先にフル装備になれるかを競うのも遊びかたの一つだな）。

目的はズバリ，優勝すること！　カーレースの基本的な目的ですが，それゆえに奥が深い目的でもあります。これに，前に書いたパワーアップが入りレース中のかけ引きだけではなく，レース後のかけ引きも必要とするようになり（パワーアップはレース・スタート前に行なう），ゲーム展開をとてもおもしろいものにしています。

それでは，ここまでに何回も書いているパワーアップの仕方を説明しましょう。パワーアップのための装備はスタート前に自分の所持金の範囲で選ぶことができます。所持金は，最初は$5,000ですがレースの順位によって賞金がもらえるので，所持金がゼロになることはありません。また，同時にポイントというものがもらえます。8レース終了後，このポイントが1番高い人が優勝…ということになるのです。

当然，この賞金とポイントは順位が1位に近いほど（ポイントによる順位ではない）多くもらえます。勝つためには，パワーアップをしなければならない…しかし，パワーアップするためには勝たなければならない…。この関係がゲームをおもしろくしています。

PCエンジンのウリである多人数同時プレイも，しっかりと利用されています。マルチタップとパッドが人数分あれば，最大5人まで同時プレイを楽しむことができます。1人でプレイするのもいいけど，やっぱり友達とワイワイやったほうが断然おもしろいですよ！相手がコンピュータではなく人間なので，それぞれの走りかたやパワーアップに個人差がでて本当にレースをやっているような気分にひたれます。

それでは最後に，他のレースゲームとちがうところを書いておきましょう。スペシャル・アイテムの存在についてです。これは，車のパワーアップ選択時に同時に選べるもので，他の装備と異なり使用回数に制限があります（使用するにはレース中に①ボタンを押せばよい）。回数制限があるほど，その内容はスゴイものばかりで，ニトロやホッパー（ジャンプすることができる）から前方へ手りゅう弾を発射することのできるグレネードなどさまざまな物があります。これらの使いかたが勝負を決める可能性は十分ありますので，ちゃんとチェックしておきましょう。


◀湿地帯のようなところもある。タイヤのグリップ力が弱い，弱い！



◀エントリー画面。5人まで同時プレイができるのがPCエンジンらしくてヨイ



▶パーツ・セレクトのシーン。画面右に表示されているのが，買うことのできるアイテムだ


▲ほーら，こんな風にジャンプすることもできるのだ。ほとんど「マッハGOGOGO」のノリだなぁ

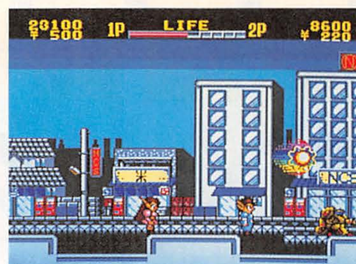
▶ヒート6終了後の結果。このヒートは2位だったけど，総合では1位だからまぁイーや



改造町人 シュビビンマン

メサイヤ(NCS)

3月中旬発売 価格:5,200円



▲2人で協力すれば，こーんな強力な「シュビビーム」が撃てるんだぜい!!（こんなノリばっか…）

つぎに紹介するのは『シュビビンマン』です。このゲームは,構成が『スーパーマリオ3』に似ていて，おもしろいものに仕上がっています(他機種のソフトでも良いところはどんどんと採り入れてほしいです)。

ストーリーは,『亜空魔団により奴隷のようにあつかわれている人々を助けるべく，魚屋の太助と，女子校生キャピ子がむりやり「シュビビンマン」に改造されてしまい，いやいや敵の首領〝マザーコンピュータ〞に立ち向かっていく』というものです。

ストーリーからもわかりますが主人公キャラクターが2人います。プレイヤーは「太助」と「キャピ子」の2人のうち,好みのキャラクターを選ぶことができます。特に，どちらのほうがジャンプ力がすぐれているなどのちがいはありません。

ゲームをスタートさせると画面は，MAP(マップ)モードの画面が表示されます。プレイヤーは自分のキャラクターを，このMAP上で動かすのですが，はじめのうちは町にある家は黒っぽくなっており，ここに自分のキャラクターを移動させるとアクション・モードへとゲームは展開していきます。アクション・モードをクリアすると，その家はふつうの色になり家によってはアイテムをもらえるときがあります。クスリ屋だったりした場合は以後，その家のところで〝かいもの〞コマンドを実行すればクスリを買ったりすることができるようになります。



▲「シュビビーム!」と2人してビームを撃っているところ。こら，こらっ!誰だい，フ○イ○ィ○グ○ト○ー○なんて言ってるのは!!

最初にどこからクリアしていくのがもっとも良い方法なのか，など戦略的な考えも要求されるモードです。ゲームは，このモードを中心として進んでいきます。

このゲームのもう一つの中心的存在であるのが，これから紹介するアクション・モードです。アクション・モードに入ると画面は，サイド・ビューのアクション・ゲームへと移ります。ここでは，マイキャラを動かしライフがなくなる前にスクロール画面一番右にいるボスキャラを倒すのが目的です。当然，画面は横スクロールするのですが，敵キャラが画面内でしか動けないことを利用するなどのテクニック(?)があるので，たかが横スクロールなどとバカにしちゃいけませんよ!

画面内にいる敵をやっつけると，さまざまなアイテムが出現します。ほとんどがお金なのですが（お金を集めることによってMAPモードで，アイテムを買ったりする）たまに自分のライフが回復するクスリやハイジャンプできるようになるアイテムなどが出現するときもあります。これらのアイテムはMAPモードで入手できるアイテムとはちがい，時間制限があるのでつぎのシーンへの持ち込みなどはできません。

2人同時プレイができたり，キャラクターがしゃべる（当然だけど，キャピ子と太助ではしゃべる言葉がちがう）など，さまざまな角度からプレイヤーを楽しませてくれるソフトなんですよ。



▲スクロール画面の一番右には，ボスキャラが待っている。でも，こんなヤツはまだまだヨワイ!



▲片方のプレイヤーの撃ったビームが，もう1人に当たるとヒートボディのような体当たり攻撃ができるのだ!



▲これがMAPモードの画面。2人用の場合は，上のライフゲージを共用するところが今までにないところ

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



みなさん，こんにちは。昭和生まれの河野　光です。平成第１弾ナムコット情報局は，今回も情報盛りだくさんの企画でお送りします。

MSX，RPG企画始動!!

先月号で募集したRPGキャラ大募集にたくさんのお便りありがとうございました。高山市の**鎌倉悟君**。福岡市の**新海達也君**などメチャ気合いが入っていました。なお，当社にてキャラクター採用のときは，ご連絡，ご相談の上お願い致したいと思いますので，今後もどしどしご応募ください。名前，住所，電話番号をはっきり書いてネ！

それでは，RPG企画の概要をお知らせしますので参考にしてください。まだおおまかな企画段階ですので，ご了承ください。

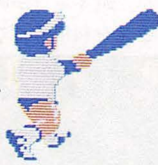
タイトル：ワルキューレの冒険２（仮称）です。タイトルについては，カッコよく変更する予定です。しかし内容は，ワルキューレを主人公にしたRPGです。

発売時期：絶対，今年だすぞ～。４メガの大容量，キャッチフレーズは，史上最高ではなく，史上最大のRPG。システム一新，300以上の敵キャラ，アイテム，イベントなど，ナムコRPG集大成のビッグゲームとして登場。



MSX2+ファミスタの全容解明

MSX２＋専用の『プロ野球ファミリースタジアム～ペナントレース版～』（長いタイトルだな～）のご紹介です。ファミコンの88年度版が爆発的に大ヒットして，今度は，そのパワーをそのままにMSX２＋で登場。大きな特徴は，１．スイッチヒッター可能。２．全130試合のペナント・レース付。３．ストライク，ボールなどの声がでる（カートリッジの中に，人は入ってません）。４．グラフィックがキレイ。５．チーム数が増えている。新チーム「ひめざんす」というすべて女性キャラ（新キャラ）のチーム。他？チームなど全18チーム。６．エラー，エラーなしが選べる。７．ファインプレイ（ジャンプなど）はもちろん付いている。８．新データ。９．なめらかなスクロール。10．絶対おもしろい。



など，大ヒットまちがいなし，売り切れ店続出のスゴイゲームになるゾ。

ROMで発売するため，売り切れるとスグには手に入らないので，今から予約したほうがよいかもしれないヨ。発売は，５月ごろの予定。ご期待ください。

下積寺次のワルキューレ実行委員会発足!!

ワルキューレ２（仮称）を完成するため，テラジ君がチーフになり，ワルキューレ実行委員会を発足します。MSX2最大のRPG完成までみなさんと協力してがんばりますのでよろしくお願いします。今回は，先月号で募集したキャラクター・デザインの具体的な書きかたについて説明してもらいましょう。

下積テラジ：そんなわけで，私がチーフの下積です。もうすでに結構スバラシイ作品が続々来ています。到着したイラストは，私と名人で全部チェックしております。絵がうまいかどうかよりも，個性的で迫力のあるキャラクターを描いているかどうかがポイントですね（名人，うなずく）。ということでどしどし応募してくださいね。くれぐれも住所，氏名，電話番号は必ず書いてください。

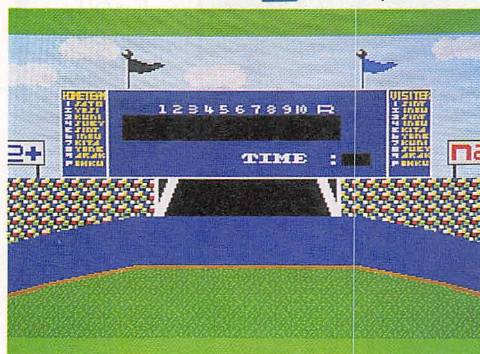
宛て先は，

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
ナムコット事業課
「下積寺次のRPG実行委員会」係



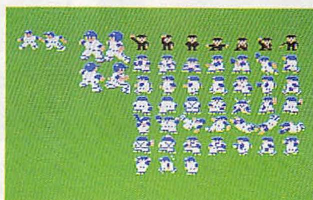
です。ブっとびそうな作品お待ちしてます。

P.S. MSX2『イシターの復活』追加生産決定！　予期せぬ爆発的大ヒット(?)により売り切れ店続出，ごめんなさい。しかし，とうとう２月下旬追加発売が決まりました！みんな！もう少しの辛抱だ！ねるな，ねるんじゃない！



2+の面々いよいよキャンプイン!







コナミ・ゲームコレクション Vol.4



コナミ

●対応機種：MSX(FD)　●発売日：発売中
●価格：4,800円

あなたは古いゲームがほしいなぁと思ったことがありませんか？　しかし，多くの人が「定価ではちょっと…」と思ってあきらめてしまうと思います。

よくパソコン界は3年ひと昔と言われています（もう1年ひと昔かな？）。たしかに2年も，3年も前のゲームを5,000円もの大金（MSXのROM版はこれくらいでしょ）をだして買うには，かなりの決心が必要でしょう。では，5本で5,000円だったらどうでしょう。その5本の中にほしいソフトがあったら思わず買ってしまいませんか？そんな思いを実現してくれるのが，この『コナミ・ゲーム・コレクション』です。

スポーツ・シリーズ第2弾

それでは，Vol.4に収録されているソフトを紹介しましょう。Vol. 4は，スポーツ・シリーズ2というサブ・タイトルが語っているとおり，収録されているものはすべてスポーツものです。

○コナミのサッカー
○コナミのピンポン
○コナミのゴルフ
○ハイパーオリンピック2
○ハイパースポーツ3

以上の5本が今回の内容です。なんと，『ハイパーオリンピック2』と『コナミのピンポン』という2大有名ソフトが収録されているんですよ！『ハイパーオリンピック2』は，アーケードのビッグ・タイトルからの移植版だし，『コナミのピンポン』はMSXオリジナルですが，あまりの人気のためにファミコンやアーケード・ゲームにまで移植されたほどです。この2本のためだけに買ってもソンはしないのではないでしょうか!?

では，残りの3本は楽しくないのかなっと思ったらとんでもない！残りの3本だって当時のMSX用ソフトとしては高（ハイ）レベルのものばかりです。『コナミのゴルフ』なんかは，グラフィックこそ今見ると貧弱（ひんじゃく）ですが，ゲーム内容は今やっても十分楽しめます。

これはコナミのMSX用ソフトすべてに言えることですが，ゲーム・バランスがものすごくうまくできているということです。昔のゲームでも，ゲーム内容は現在と比較してもまったく遜色（そんしょく）がないのです。コナミのゲーム構成のうまさというか，MSXに対する意気込（いきご）みが感じられるのです。

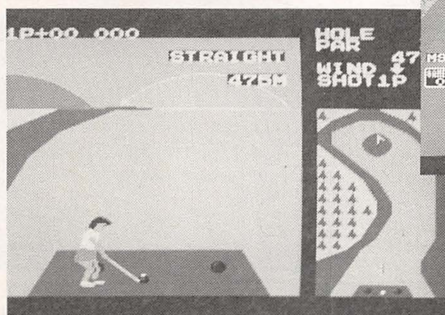
すべてSCCカートリッジ対応！

このコナミのゲーム・コレクション・シリーズは，これからも続けて発売してもらいたいものの一つです。音楽も，MSX2版のスナッチャーに付属されているSCCカートリッジを使うことにより，SCC対応の音楽が流れるのです。Vol. 3に収録されている，ネメシス（グラディウス）なんかは聞いておきたいソフトの一つですね（これはゲーム・コレクションのみ。カートリッジで発売されているものは対応しません）。

みなさんも，今のコナミMSXゲームの基本となっているであろうソフトをプレイしてみてはいかが？



◀『コナミのサッカー』。MSXでもサッカー・ゲームは昔から発売されていたんだよ

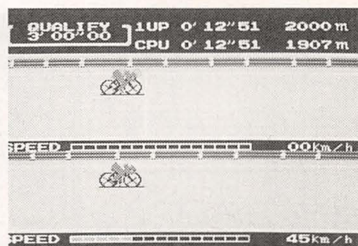


▲『コナミのピンポン』。名作中の名作と呼ぶにふさわしい作品だ

▲『コナミのゴルフ』。しっかり，3D処理してあるところがスゴイ

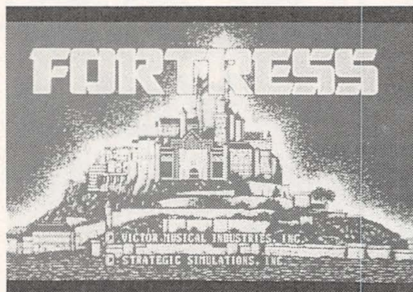


▲『ハイパーオリンピック2』。5本中，ただ一つのアーケードからの移植



▲『ハイパースポーツ3』。MSXオリジナルのハイパー・シリーズ

★問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ㈱



フォートレス

ビクター音楽産業

対応機種：PC-98シリーズ　●発売日：2月16日
価格：6,800円

みなさんは，SSIというソフトハウスを知っていますか？アメリカのソフトハウスで，アップルIIeなどの機種で奇抜なアイデアのゲームをつぎつぎに発表しています。数々のヒット作を生みだし，日本にもいくつか移植，発売されているので知っている人も多いと思います。そのSSIの生みだしたソフトの一つがクロスメディア・ソフトの手によって移植されました。

コンピュータ・ボード・ゲームだ

コンピュータ・ボード・ゲーム（以下C.B.G）と聞いて，みなさんはどんなイメージを持ちますか？多くの人が，『大戦略』に代表される戦略的シミュレーション・ゲームをイメージすると思います。しかし，考えてみてください。C.B.Gとひと口に言っても，シミュレーション・ゲームばかりではありませんよネ。パズルゲームも入るのではないでしょうか？（う～ん，自信がない）。

このゲームは，単純に言ってしまうと，〝陣取り〟なんです。コンピュータを相手に21ターンの間〝陣取り〟をし，21ターン終了後に陣地が多いほうが勝つのです。パズルゲームと戦略的要素がミックスされたような作品なのです。

城を築いて領地を増やす

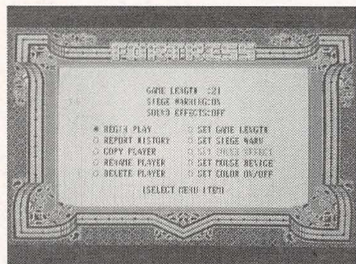
ゲームの目的は，〝ゲーム終了時により多くの領地を支配していること〟です。画面は，縦6×横6からなる四角いボード上で敵対する二つの勢力によって争われます。ボードはゲーム・スタート時は空白になっており，プレイヤーはこの空白のボードに城を築き，自分の陣地を増やしていくのです。

プレイヤーは城を築くだけでなく，すでに築いてある城を増強したりすることができます。城が建てられると隣接する空き地に旗が現れます。この旗は隣合う城のどちらの影響により支配されているかを表しているのです。

学習能力を持つ対戦相手

話はむずかしくなりますが，このゲームはニューラル・ネットワーク（神経回路網）の学習システムを用いています。実際にプレイしてみればよくわかるのですが，その学習能力を搭載したコンピュータ・プレイヤーと対戦すると，対戦のたびにこちらの戦略を分析し，みるみる強くなっていきます。しかし，作ったばかりのコンピュータ・プレイヤーは初心者の人間にも負けるぐらい弱いのです。ですが，10回もゲームを重ねるうちに，どんどん強くなるのがわかると思います。

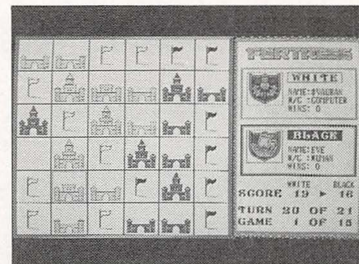
グラフィックやBGMなど，今の日本のソフトの水準から見れば中級の部類に入るでしょう。しかし，ゲーム内容は戦略的要素の高さなどあきらかに上級の部類に入るものではないでしょうか。



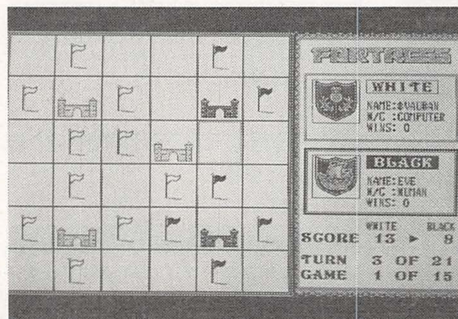
▲初期設定の画面。セピア調の色づかいが，macのゲームみたいでマル



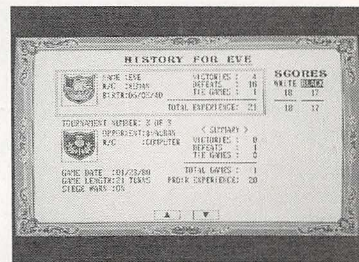
▲対戦相手をセレクトする。相手によってクセがあり，人間味があって楽しめる



▲このように，2勢力でフィールドを取りあっていく

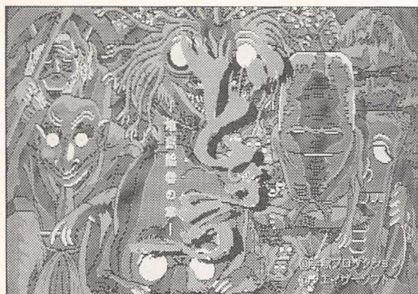


◀これが，ゲーム画面だ！



▲自分の戦歴をみることもできる。まだ，ゲームになれていないために結果はヒサン

★問い合わせ先：〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F　ビクター音楽産業「マイコンBASICマガジン」係



どろろ

クエイザーソフト

●対応機種：PC-88SRシリーズ　●発売日：発売中
●価　格：8,800円

『アドルフに告ぐ』や『火の鳥』などの数々の名作漫画を作りあげてきた漫画界の巨匠，〝手塚治虫〟。そんな手塚氏の作品の一つである『どろろ』が，いよいよパソコン・ゲームとして私達の前に姿を見せてくれる日がやってきました。

原作を知らない人のために

ではここで，原作を読んだことのない人のために少し説明しましょう。

これは昔むかしの，まだ日本がいくつかの国にわかれていたころのお話です。醍醐というさむらいが，天下を自分のものとするために，生まれてくる自分の子どもの体を魔神に与えてしまったところから物語ははじまります。

やがて，生まれてきた子どもは目，耳，手足などの体の49か所がなかったのです。子どもは川に捨てられてしまうのですが，医者の寿海に拾われ体の足りない部分を作ってもらい，青年へと成長していったのです。

そして，彼は48体の魔神を倒し自分の体を取りもどす旅にでるのです。

ゲームのストーリーは，彼が40余体の魔神を倒したところからはじまります。

さあ，ゲーム内容の紹介だ

ゲームは2種類のモードから進行していきます。アドベンチャー・モードとバトルモードの二つです。

通常は，アドベンチャー・モードでゲームは進んでいくのですが，妖怪などの敵が現れて戦わなくてはならない状態になると，バトルモードへと自動的に入っていきます。

アドベンチャー・モードでとれる行動は，九つのコマンドにより制限されています。さきほど書いた妖怪の出現は魔神以外はランダムに決定されているようです（ただし，出現する場所は決まっています)。このシーンで謎を解いていけば魔神との対決ということになるのです。

つぎに，バトルモードでは，妖怪との戦闘で使うことのできるコマンドが全部で七つです。まず，自分が使う武器（または技）を同じく7種類の中から選びます。

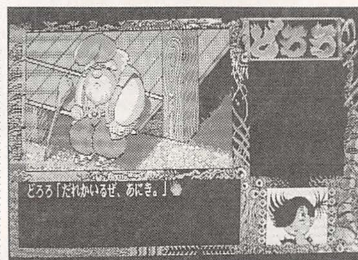
その後，今度は攻撃する部分をカーソルで指定します。ここがポイントなのですが，妖怪は1度攻撃が成功した部分には，それ以上ダメージを与えることができないのです。これによって，最初のコマンドを決めてしまったら，後はリターン・キーを連打する…なーんていう退屈な戦闘シーンをさけることに成功しています（ただし，毎回決めなくてはならないので，めんどくさいという欠点もある)。

おおまかな説明でしたがどうでしょう？　だいたいの見当はこれでつくと思います。手塚氏の原作のイメージをこわさずにゲーム化されていますので，原作を知っている人も知らない人も楽しめるのではないでしょうか？



◀ゲームは，ここからスタートする。向こうの村から，ものすごい妖気が発せられているのにキミは気づいたか!!

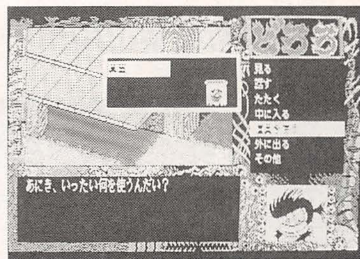




▲同じ場所だが，人物がいるときと，いないときがある。会えればLucky！会えなければ……



▲戦闘シーン。左の炎が自分の体力で，右が妖怪の体力。それにしても，キモチ悪い!!



▲アイテムは，このようにグラフィックで表示される。とりあえず，今は薬草しか持っていないけど

★問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20三王ビル6F　クエイザーソフト「マイコンBASICマガジン」係

NOVEL WARE
CH'ATTY

シャティ

システムサコム

●対応機種：PC-88SRシリーズ　●発売日：発売中
●価格：8,800円

ついに，ノヴェルウェアの第3作目が発売されました！その名も，『シャティ』‼本来なら，ノヴェルウェア・シリーズの第2作目として発売される予定だったのですが，あまりの内容のすごさに，開発がおいつかず第2作目の座を『ソフトでハードな物語』に空けわたしてしまったという不遇（ふぐう）（？）の作品です。

『ドーム』とどうちがうのか!?

さて，システムに関することを中心として書いていきましょう。この『シャティ』は，同じノヴェルウェアでも『ドーム』などとはシステムが少々ちがっています。『シャティ』のシステムは，まずユーザー自らがゲーム画面の構成を行なうことができるのです。ピンとこない人がいると思いますので，くわしく説明しましょう。『シャティ』の画面は，グラフィック，メッセージ，コマンドの三つのウィンドゥから構成されています。このウィンドゥの大きさ，場所，優先順位（ゆうせんじゅんい）をユーザーがゲーム中，いつでも自分の好きなように決定することができるのです。日本のゲーム業界では，おそらくはじめての試（こころ）みではないでしょうか？これにより，ゲームに対するプレイヤーの自由度が広がったのではないかと思います。ユーザー・フレンドリーな機能ですネ。

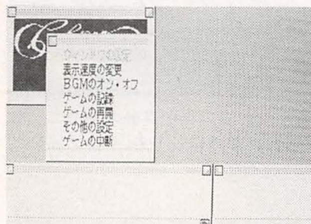
ノヴェル・ジェネレータについて

従来のノヴェルウェアと，決定的にちがうところが，このノヴェル・ジェネレータです。日本語訳にすると「小説生成機」という訳がぴったりとくる意味でしょう。では，これを何に使うのか？ですが，このシステムはゲーム中ではまったく使用することがありません。ゲームが終了，もしくはゲーム・オーバーになるとはじめて，その機能が動きはじめるのです。ノヴェル・ジェネレータはプレイヤーのプレイをもとに，小説を作りだしてくれるのです。しかも，ゲーム中のメッセージはまったく使わず，ゲーム中ではプレイヤーからの観点だったのが客観的な見方で（つまり3人称で書く）書かれるのです。また，その登場人物がそのときどんなことを思っていたのか，ゲーム中ではけっして知ることのできない人物の過去など，本当に1本の小説を作りだしてしまうのです。作られた小説は，プリンタによって出力ができるので何回もプレイして何本もの小説をコレクションするということもできますね。

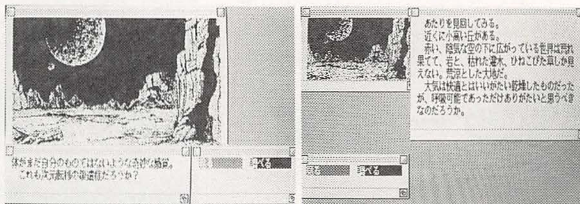
●

このノヴェルウェアは，日本では本当にめずらしい〝文字〞を主体としたゲームです。本来なら，AVGが〝文字〞を主体とするはずですが最近は，どのAVGもグラフィックが主体へと移ってきているような気がします。

また，このノヴェルウェアに使われているノヴェル・システムは，活用の幅がかなり広いらしく（その証拠として同社の『ヴェルナ』というアクションAVGにも使用されている），これからの発展がとても楽しみなシステムでもあります。そんなシステムを使いまくっている『シャティ』をあなたもプレイしてみてはいかがですか？



▲プレイヤーは自分の好みの画面構成を作ることができる。試しに，やってみよう……



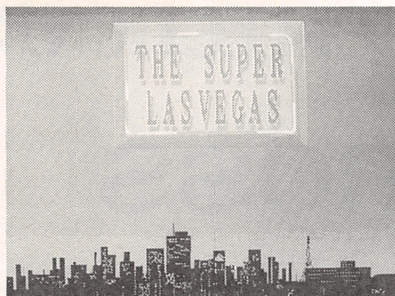
▶ほら！こんな風に，できるんだ。本文中ではピンとこなかった人も，これでよくわかってくれたんじゃないかな？





◀▶ゲーム中に，ストーリーが語られるのもシャティの特徴の一つ。白黒のグラフィックが，さし絵みたいでノヴェルウェアの名にふさわしいものとなっている

★問い合わせ先：〒130 東京都墨田区両国4-38-16両国桜井ビル4Fシステムサコム「マイコンBASICマガジン」係



ザ・スーパーラスベガス

日本デクスタ

●対応機種：PC-98シリーズ，X68000
●発売日：発売中　●価格：12,800円

もし，「ゲーム(パソコン以外の広い意味で)の元祖ってなんだ？」という質問をされたら，あなたはなんと答えます？　たぶん，多くの人がトランプ使ったゲームを口にするでしょう。トランプ・ゲームは，世界の人が1度はやったことのあるゲームなのではないでしょうか。多くの人に愛されているトランプ・ゲームですが，欠点として1人ではプレイできないことがあげられます(まあ，ボードゲームなんかも1人じゃできないけどネ)。

その欠点をパソコンというメディアを使って克服し，いくつかのフィーチャーを付け加えたのが『スーパーラスベガス』です。

フィーチャーによって，うまれたゲーム性

まず，このゲームは舞台がラスベガスであるということを書いておきましょう。トランプ…そしてラスベガスと聞いたら賢明な読者の諸君ならもうゲーム内容は想像がつくはずです。

自分は，ラスベガスで大金持ちになる夢をいだいてやって来た若者になってゲームをプレイするのです。持ち金は1,000ドルです。自分の持ち金によってプレイできるカードゲームがきまってきます。最初は4エリアという最下位のエリアです。

持ち金が1万ドル以上で3エリアへランクアップ（?）することができます。ランクアップするごとに，カードゲームもそれにみあったものへと変わっていきます。このフィーチャーにより，ゲーム性が，かなり高まったと思います。

パソコン・トランプ・ゲームがメジャーにならないワケ

最初の部分でも触れたのですが，トランプというものは多くの人が経験していますし，同時に愛されているものです。では，なぜそれをパソコンを使って1人でプレイできるものがヒットしないのでしょう。それは，多分トランプのゲーム性だけが愛されているのではないからでしょう。

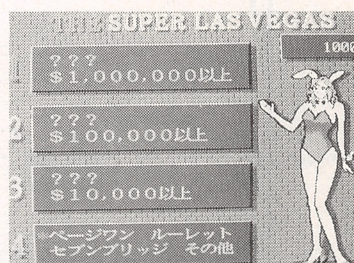
トランプは多くの人が集まってプレイするものです。その中で話をしたりしながら簡単にプレイできるからこそ，トランプが多くの人に愛されているのでしょう。人と人とのコミュニケーションの掛け橋となっているのです。

でも，だからといってパソコン・トランプ・ゲームがおもしろくないというわけではありません。今まで発売されてきたトランプ・ゲームを題材にしたものは目の付けかたは良かったのですが，見た目が地味すぎるのです。どうしても，AVGやRPGと比べると刺激が少ないのです。この点の考えかたによってはパソコン・トランプゲームもメジャーなゲームとして見られると思うのですが…（麻雀ゲームだってはじめは同じだったのだから）。

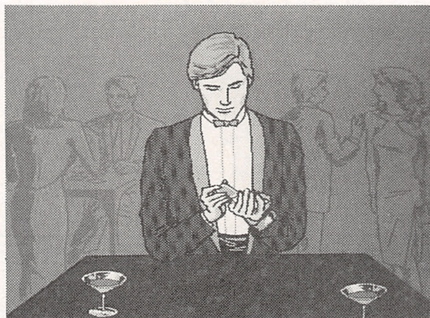
●

今回は，スーパーラスベガスを紹介するにあたってトランプ・ゲームに対するボクの考えも書いてしまいました。

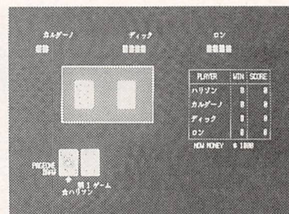
でも，ゲーム自体はかなりアツくなれるものですので，勘ちがいしないでください!!



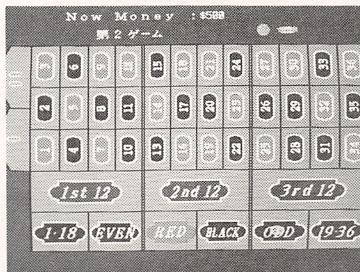
▲自分がプレイできるランク以外は，内容がわからないようになっている



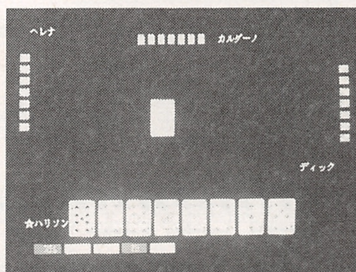
◀ゲーム前に，プレイするゲームに見合ったアニメーションがある。これはページワンのときのもの



▶ページワンの画面。画面中央のカードが，今だされているもの。うーんどうしようかなー？



▲ルーレット。右下にあるコインを，自分のかけたいところにもっていけばOK。さあ，どこにしようか？



▲セブンブリッジ。ステルなどのコマンドがファンクション・キーに対応しているので，プレイしやすくなっている

THUNDER CROSS

©コナミ

洞　窟(1面)

Read
Strings
Brass
Glocken
E. Bass
Drums

Portamento

Portamento

Portamento

8va

8va

32分音符

32分音符

D.C.

廃　墟（2面）

Read

Synth. Brass

E. Piano

Glocken

E. Bass

Drums

32分音符

1.

2.

1.

2.

8va

D.C.

★この楽譜をコナミ(株)の許可なくして転載することを堅く禁じます。



ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

MUSIC

どうも，幸運私真矢です。今月から本コーナーが新装開店しました。その名も，「ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室」(先月までは試聴室でしたからね)!!毎月発売されるレコード，ビデオを100%もれなく紹介していくつもりです。今月は時間の関係でGTV関連のビデオが抜けてしまいましたが，次号からはそのへんもきっちりフォローの予定。発売予定一覧表も用意しましたので，ファンの人は目がはなせませんよ！

それと，毎月1作，これという作品を「今月のオススメ」という形で紹介していきます。今月はちょっと古いのですが，東芝EMIの『TOY MUSIC』を選んでみました。みなさんが買うときの参考にしてくださいね。

今月のオススメ TOY MUSIC～Dancing Super Mario Brothers／アキハバラ・エレクトリック・サーカス

かなり前の作品なんですが，今まで紹介するのを忘れていたので今月掲載しました。任天堂ファミコンディスク・ゲームのBGMをフルアレンジで収録した1枚です。なんと言っても，アレンジのセンスがピカイチ!!『スーパーマリオ』『新・鬼ヶ島』『ゼルダの伝説』のカッコ良さには涙がでてきます。プロデューサーが松田聖子の作詞等で有名な松本隆氏ですから，この質の高さも納得。まちがいなくGM(ゲーム・ミュージック)史上に残る秀作と言えるでしょう。



発売元：東芝EMI
☎03-587-9093
メディア／価格：

CD	CT32-5299	3,200円
LP	RT28-5299	2,800円
CT	ZT28-5299	2,800円

収録曲：（1曲目以外すべてアレンジ・バージョン）：ディスクシステムのテーマ／謎の村雨城／ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者／スーパーマリオブラザーズ／パルテナの鏡／新・鬼ヶ島／ファミコングランプリ・FⅠレース～3Dホットラリー／メトロイド／ゼルダの伝説／スーパーマリオブラザーズ（カリプ・バージョン）
※解説書付
発売日：88年9月15日

ファミコンジャンプ・英雄列伝 ―― G.S.M.(FC)BANDAI1 ――

きましたきました，少年ジャンプ創刊20周年記念ゲームのサウンド・レコードが，なんとソフトの発売4日前にレコード屋の店頭に並びます。この作品には計6曲のアレンジ・バージョンが収録されているのですが，はじめの4曲はMAX ALEXというアレンジャーの手によるもの。どこかのSFX映画を彷彿(ほうふつ)とさせる曲もあったりします。そしてあとの2曲が，GMにSE(効果音)をかぶせたSEエディット・バージョンなんです。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
メディア／価格：

CD	D25B0007	2,500円
LP	C22B0007	2,200円
CT	22P50007	2,200円

収録曲：<アレンジ・バージョン>英雄列伝／戦慄のサスペンス／物語の始まり～出会い～冒険の曲／筋斗雲／あらすじ／ちかてつ<オリジナル・バージョン>祝JUMP20TH～物語の始まり／パスワード～JUMP WORLDへ突入～君との出会い／冒険だ！（JUMP WORLD）～敵か味方か～冒険だ！／フジヤマ・ウエスタン～迷宮～戦慄のサスペンス～勇者の戦い／陽気な街～ショッピング～アイテム画面～タイムスリップ～ペンギン村／僕はいつかここを歩いた～オカリナのひびき～ホノボノタウン～テレフォンファミ神～ホノボノタウン／修行じゃ！～筋斗雲～野球～GO！GO！エレキーズ～潜水艦／最終決戦・悪の十三人衆～ラストバトル～宇宙へ～英雄列伝
※ピクチャーCD（CDのみ），ミラー・ステッカー，カラー4P豪華解説書，楽譜付
発売日：89年2月21日

忍者龍剣伝 ―― G.S.M.TECMO1 ――

ちがった内容なのに業務用とファミコン用が同名タイトルで発売されたという異例のゲーム『忍者龍剣伝』。その両方の全曲をおさえるとこうなった――というカンジの1枚です。忍者をテーマとしているだけあって，やはり曲調は和風のものが中心。アレンジ・バージョンはファミコン版の「哀(かな)しき運命」「鮮烈のリュウ」「アイリーン～夜明けの序曲」の3曲で構成されています。業務用の海外バージョンの曲も入っているんですヨ。



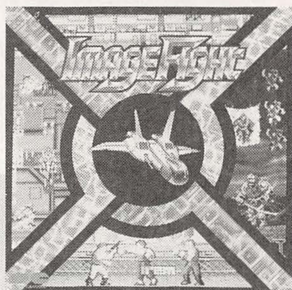
発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
メディア／価格：

CD	D28B0013	2,800円
CT	25P50013	2,500円

収録曲：甦る龍剣伝説（忍者龍剣伝アレンジ・バージョン）／忍者龍剣伝・ファミコン・バージョン（25曲）／忍者龍剣伝・アーケード・バージョン（22曲）
※ピクチャーCD（CDのみ），サウンド・スタッフによる解説書付
発売日：89年2月1日

イメージファイト ── G.S.M.IREM1 ──

このレコードの聞きどころは，アイレムの六つのゲームの13曲がメドレーになったアレンジ・バージョンでしょう。『R-TYPE』から『ムーンパトロール』まで，ディスコティックな感じに仕上げています。ところで，『イメージファイト』etc.は，CDシングルでほぼ同じ収録形態の物が他社からも発売されているんですよね。ちがう会社から発売するのであれば，それぞれ独自企画の収録内容にしてほしいですねぇ。



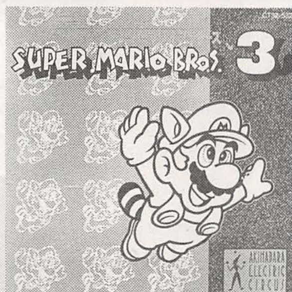
発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
メディア／価格：

CD	D28B0012	2,800円
CT	25P50012	2,500円

収録曲：GAME WARS（アイレム・ゲーム・メドレー・アレンジ・バージョン）THEME～R-TYPE・1面～2面～5面～スコアリング～VIGILANTE・3面～1面～最後の忍道・1面～5面～MR.HELIの大冒険・3面～IMAGEFIGHT・8面～1面～3面～THEME～MOONPATROL～MR.HELIの大冒険・1面／最後の忍道（16曲）／ビジランテ（14曲）／イメージファイト（19曲）
※ピクチャーCD（CDのみ），楽器，サウンド・スタッフ解説書付
発売日：89年1月21日

SUPER MARIO BROS.3／アキハバラ・エレクトリック・サーカス

『TOY MUSIC』と同じスタッフによる作品なのですが，こちらも負けず劣(おと)らずすばらしいデキです。コンピュータの音を完全収録するパターンが多いGM業界で，それをまったく無視してフルアレンジで勝負するあたりに強い意気込みがうかがえます。BOØWYの『マリオネット』調やラップ，ファンキー，ディスコ，歌謡曲と曲層も豊か。マリオファンならずともすべてのGMファンに私が自信を持ってオススメしたい傑作(けっさく)です。



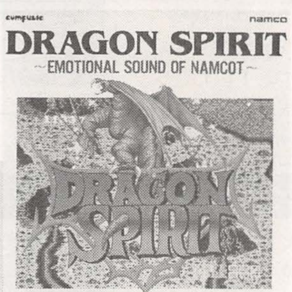
発売元：東芝EMI
☎03-587-9093
メディア／価格：

CD	CT32-5329	3,200円
CT	ZT28-5329	2,800円

収録曲（すべてアレンジ・バージョン）：MAZE 1（マップ画面）／ADVENTURES（敵バトル・無敵）／MAZE 2（マップ画面）／WATERFRONT（地上～水中）／UNDERGROUND（地上～地下）／BOSS（とりで～クッパのテーマ）／ATHLETIC（キノピオのテーマ～アスレチック画面）／THE LAP（SE・オルゴール・コースクリア）／THANK YOU MARIO（エンディング）／SUPER MARIO BROS.3（エクステンデッド・バージョン）
発売日：88年12月16日

DRAGON SPIRIT ～EMOTIONAL SOUND OF NAMCOT～

PCエンジン用のゲームを発売しているソフトハウスの中で，現時点でBGMが最高レベルのところと言ったら，文句なくナムコでしょう。『ドラスピ』『ギャラッパチ』『妖怪』と，どの曲もよくぞあそこまで業務用に近い音を再現できたものです。で，そのBGM・効果音を完璧(かんぺき)に収録したのがこの1枚。業務用の半分以下しかない音源数で必死にやり繰(く)りしている『ドラスピ』には本当に胸を打たれました（多少アレンジもされています）。



発売元：アポロン音楽工業
☎03-353-0191
メディア／価格：

CD	BY30-5208	3,000円
CT	KY25-0001	2,500円

収録曲：ドラゴンスピリット（15曲）／ドラゴンスピリット・SEコレクション（21種類）／妖怪道中記（8曲）／ギャラガ'88（13曲）／妖怪道中記・SEコレクション（17種類）／ギャラガ'88・SEコレクション（22種類）／ドラゴンスピリット（SE入りバージョン）エリア2～エリア6～エリア8
※楽譜，解説書，ステッカー付
発売日：89年2月5日

IMAGEFIGHT

ま，いわゆるひとつの『イメージファイト』の全曲を収録したCDシングルです。ファンの人はどうぞ。

さて，この場をお借りして，アルファレコードから3月25日に発売になる話題作『ザ・スキーム』情報第2弾をお届けしましょう。曲構成が決定しました。オリジナルのサウンドボードII版16曲＋ボツ曲2曲＋アレンジ5曲となるそうです。特にアレンジ曲は，古代祐三氏がはじめて自らアレンジを手がけたものだそうですから，必聴ものと言えそうです。次号ではいよいよその全貌(ぜんぼう)が明らかになる予定。楽しみですね。WAKUWAKU♡



発売元：アルファレコード（GMO）
☎03-455-1793
メディア／価格：

CDシングル	15A3-4	1,500円
CT	15A5-4	1,500円

収録曲：TITLE BACK／INTO THE "IMAGEFIGHT"／INTRODUCTION／BOSS THEME～ACTIVE／YOU GET POINTS／FLIGHT OVER THE CITY／LOOSE, LOOSE,LOOSE／BOSS THEME～NEGATIVE／THEME OF FACTORY／ORGANIC ZONE／SKILL／INTO THE "REALFIGHT" ～FRONT LINE／SONG "C"／QUIET CRISIS／FINAL MISSION／DEDICATE TO THE SUPERIOR FIGHTER／OVER……／WHAT'S YOUR NAME?
発売日：89年1月25日

桃太郎電蓄

最近は有名なミュージシャンのかたがたがGMを手がけるというパターンも増えてきました。このレコードに収録された『桃太郎伝説』『桃太郎電鉄』のBGMは，あのサザンオールスターズのベーシスト，関口和之氏によるものなんです。その2作に使われているBGMの中から人気の高い25曲を選びだし，フルアレンジ・ノンストップ・メドレーで聞かせてくれるのが，この『電蓄』。私は「愛と勇気のマーチ」「天の声」がお気に入り。



発売元：ファンハウス　☎03-350-8620
メディア／価格：
CD　20FD-7039　2,000円
CT　18FC-7039　1,800円
収録曲（すべてアレンジ・バージョン）：春／桃太郎の家／戦闘１／力つきて／村／愛と勇気のマーチ／戦闘２／貧乏神のテーマ／仙人のテーマ／愛と勇気のマーチ／龍宮千年の舞／村祭り／かなさんどぅ・沖縄／村祭り／歓迎〜あーみん――勝つわ／あとひと息／ユーミン「恋人は桃太郎」――私を月に連れてって／大きな祭り／あやかしの洞窟〜敵出現／ユキのテーマ／すちゃらか列車で行こう／愛と勇気のマーチ／微笑みの村／こっせつ「かぐや姫のために」／決戦／エンマ大王／天の声／月へ／みんなが待っている／終らない夢
発売日：88年12月21日

LD　ギャラクシーフォース



LDシングルとは，従来の20cmLDが薄型になった新規格のことです。専用のアダプター（500円くらい）がないと見れません。この作品には全ステージ・クリアはもちろん，CG画面によるオリジナル設定ストーリーも収録されています。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
発売日：88年12月21日
メディア／価格：
LDシングル　H25X0001　2,500円
（CLVステレオ・19分）

LD　アウトラン



『アウトラン』をうまくなりたい人は必見の1枚。デュアルウェイ4分35秒90のスーパー・プレイから，293キロスタート，ケムリだし，夢の294キロと，ありとあらゆるテクニックを見せてくれます。攻略のための解説書なんていうのも付いてますよ。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
発売日：88年12月21日
メディア／価格：
LDシングル　H25X0002　2,500円
（CLVステレオ・19分）

LD　R-TYPE



いやはや南友，これまた信じられない2周目ノーミスプレイがバッチリ収録されています。特にステージ14，15の復活ワザにはあ然。どうしてあんなことができるんでしょう？攻略ポイントごとにチャプターが付いているのもうれしいですね。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
発売日：88年12月21日
メディア／価格：
LDシングル　H25X0003　2,500円
（CLVステレオ・20分）

ビデオ　パワードリフト



セガの最新体感ドライブ・ゲーム『パワードリフト』。その全25コース＋エクストラ・ステージ（自分がスーパーハングオンやアフターバーナーになっちゃうんですよね）＋通信タイプのコースを収録したビデオです。スタート・ボタンを押して後（うしろ）向きになったまま1コースクリアという，曲芸ワザも見れます。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
発売日：89年1月21日
VHS　Beta　V78X1810
7,800円

ビデオ　パワードリフト&メガドライブ



右上の『パワードリフト』のビデオとまったく同じ内容のものに加え，メガドライブの『スペースハリアーII』のハイライト・シーン，『獣王記』の全シーンが収められています。まだメガドライブを持っていない人は，このビデオを見てから買うかどうかを決めるのもいいかも。ちなみに私はこの前買いました。

発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
☎03-221-3151
発売日：89年1月21日
メディア／価格：
VHS　Beta　V38X1809
3,800円
（30分／Hi-Fiステレオ）

組曲・源平討魔伝



去年の7月27日に聖蹟桜ヶ丘で行なわれたコンサート・イベントのライブ・バージョンです。なお，このカセットは通信販売のみだそうですので，購入希望者は郵便為替（現金でも可）1,200円分を同封の上，下記へ申し込みを。▶**東京都麴（こうじ）町郵便局私書箱36号「斉藤ひろみのラジアメ・源平カセットBM」係**

発売元：㈱P.R.P
☎03-264-6621
メディア／価格：
CT　（通信販売のみ）　1,200円
収録曲：源平討魔伝（オーケストラ・アレンジ・バージョン）／ラストテーマ・ニューバージョン

ゲームミュージック・レコード&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
レコード	3月5日	組曲ウィザードリィII・リルガミンの遺産	アポロン
	8日	ビデオゲーム・グラフィティVol.4	ビクター
	21日	サイバリオン(仮)―G.S.M. TAITO 3―／ZUNTATA	ポニーキャニオン
		戦国ソーサリアンvsピラミッドソーサリアン	キングレコード
	25日	ザ・スキーム／古代祐三	アルファレコード
	4月21日	(タイトル未定)ファミコン版ジーザス	キングレコード
		(タイトル未定)コナミ・レーベル発足第一弾	キングレコード

	発売日	タイトル	発売元
ビデオ	2月21日	サンダークロス	ポニーキャニオン
		悪魔城ドラキュラ	〃
		コナミ・ベストセレクション	〃
		(サンダークロス,悪魔城ドラキュラ,スーパー魂斗羅＋α)	〃
	3月21日	大魔界村	〃
		カプコン・ゲーム・シンドローム	〃
		(大魔界村,ロストワールド,ストライダー飛竜)	〃
		沙羅曼蛇〜冥想のパオラ(LD版の新発売)	〃

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

すべては母のために

by 千年ドラゴン

STORY

中世ヨーロッパのとある村。あなたはその村に住む17才の少年である。生まれて間もなく父親が蒸発してからあなたは母親と2人で幸せに暮らしていた。

だが，突然母親が原因不明の病気で死んでしまった。唯一の心の支えをなくしたあなたはいつしか村1番の乱暴者となった。

そんなある日，あなたの家に1人の旅の僧が訪れた。彼は「お前の母親を生き返らせる方法がまったくないわけではない。もしお前に勇気があるなら24時間だけ仮死状態になる術を私がかけてやろう。その間に天界に行き神に会って生き返るよう頼むのだ。どうだやるか？」あなたは迷わず行くと言った。

遊びかた

1からはじめて書いてある番号に行くことができます。二つ三つ選択できるのもありますが，どれを選ぼうと自由です。

エンディングは四つあり，END4が真のエンディングです。アイテムの番号はメモしましょう。

★　★

1 「まずはお前に武器をやろう」
聖なる剣を持つ➡28　邪悪の剣を持つ➡11　両方➡116

2 剣を一振りすると猛烈な炎が剣から吹きでた➡53

3 目をつむると気配が後ろからした。剣を構えたが一瞬遅かった。➡47

4 進むと今度はすごく年をとった老人が現れた。「わしは四大実力者の1人，魔界の最長老ルキフェル」➡78

5 「ではこっちの番だ」➡47

6 急いで家に帰ると僧は死んでいた。そばには1枚の手紙が。➡84

7 剣を振ると，剣から雷がでて，ベールゼブブを灰にした。
剣を振る➡71　調べる➡86

8 剣を一振りすると自分のまわりに聖なる力でバリアが張られた。➡79

9 おとなしくあなたは引きさがった。➡27

10 剣を振っても切ってもまるで効かない。これは一体…。➡33

11 剣には「4」と彫ってある。➡89

12 「ククク，キサマはなぶり殺しにしてくれる」あなたは空中に持ちあげられた。➡61

13 剣を振ると炎が吹きでたが，「バカめ，こんな炎で私が倒せるか!!」➡47

14 どうする？
反対方向に行く➡76　じっとする➡92

15 どうする？
戦う➡91　逃げる➡65

16 剣はルキフェルをすり抜けた。そうか，幻覚か！だが遅かった。➡47

17 「よくここまで来れましたね。しかし，ここから立ち入ることはできません。あきらめてお帰りなさい」
引き返す➡9　踏み込む➡82

18 心臓を貫いても死なない！➡5

19 しばらく進むとまた二またにわかれた。右➡4　左➡73

20 炎をあびせたが，ルキフェルには通じない！「火炎攻撃とはこうするのだ若僧！」あなたは灰となった。➡47

21 懐に入ったとたんベールゼブブはハエの息を吐き，あなたの体はハエに犯された。➡30

22 もしあなたがペンダントを持っていればその番号へ。なければ➡44

23 彼が呪文をとなえるといきなり意識がなくなった。➡32

24 ベールゼブブは何億匹というハエを放ったが1匹残らず焼き払った。
剣を振る➡7　切りつける➡21

25 聖なる剣のバリアはアスタロトの攻撃を防いだ。➡112

26 「俺は母さんを生き返らせるためなら神だって敵にまわす。ここをどけ!!」➡55

27 24時間たってしまった。あなたは現世にもどれたが母親は生き返らなかった。END2

28 剣には「16」と彫ってある。➡89

29 ➡50

30 あなたはもどることもできず，永遠にこの世界をさまようのだ。END1

31 どうする？
逃げる➡34　戦う➡107

32 ふと気が付くとそこは辺り一面真っ白にかすみがかかっていた。ここは天国と地獄の境らしい。
進む➡108　見る➡51

33 そうか，正と邪がいっしょになるとプラス・マイナス・ゼロになるんだ！➡47

34 「バカめ，逃げられるとでも思っているのか！」➡47

35 しばらくすると10m位先に煙があがり，黒ずくめの男が現れた。➡64

36 剣を振ってバリアを張ったがハエはバリアを破った。➡47

37 突然，指輪のドクロが実体化して食いついた！呪いの指輪だったのだ！➡30

38 あなたは油断せず進んだ。➡68

39 舌をかむと，痛みで正気にもどった。今のは幻覚だったのだ。➡88

40 ➡50

41 剣から聖水がでてアスタロトはチリとなった。➡19

42 では武器の番号に5をかけよ。

43 雷がでたがまったく効かない。
それでも剣を振る➡56　切りつける➡85

44 あなたは母親と2人で幸せに暮らした。END3

45 「あっ，そのペンダントは20年前あたしが父さんにあげたものだわ！」え？じゃああの僧は…。➡6

46 「フフフ，私は魔界四大実力者の1人，大公爵アスタロト」➡98

47 あなたは魔法で八つ裂きにされた。➡30

48 指輪には「67」と彫ってあった。➡38

49 体当たりするとつぎつぎと悲鳴をあげ消えていった。➡105

50 どうしてここに来るのだ。ズルしちゃいけない。➡1

51 落ち着いて見ると向こうの雲が赤

くなっている。
行く➡90　行かない➡14
52　あなたは食われてしまった。➡30
53　その炎は瞬く間に悪魔を焼き払った。進む➡68　調べる➡63
54　あなたは母と共に涙でかすんだ目をあげて父が天国へ行けることを祈ったのだった。END 4
55　「よく言いました」振り向くと全能の神ゼウスがいた。➡102
56　地面が裂けたが下に堕ちない！
➡5
57　後ろから悪魔たちが追って来た。
➡81
58　炎をあびせたが効かない！
剣を振る➡43　切りつける➡85
59　どうする？
戦う➡117　逃げる➡57
60　とうとうあなたは地獄を脱けて神殿に来た➡72
61　「まずは足」足が吹き飛んだ。「つぎは腕」➡69
62　それでは武器の番号に9をたせ。
63　ドクロの形をした指輪がある。
はめる➡48　捨てる➡38
64　「私は魔界四大実力者の1人，ハエの王ベールゼブブ」➡31
65　もがいてもびくともしない。
剣を抜く➡91　かみつく➡77
66　そこは血の池だった。ここは地獄だ！必死ではいでたが…。➡94
67　突っ込むといきなりアスタロトが消えた。➡96
68　しばらく進むと道が別れている。
右➡95　左➡35
69　このままではやられる！
剣を投げる➡16　舌をかむ➡39
70　バリアを張ったがバリアごと粉砕された。➡30
71　地面が二つに裂け，ベールゼブブは堕ちていった。➡19
72　中に入ると大天使ミカエルが現れた。➡17
73　進むと今度は不気味な男が現れた。
「私は四大実力者最強のベール」
➡120
74　➡50
75　「そうだ，母に会ったらこれを見せよ」と，「45」と彫ってある青いペンダントをくれた。➡23
76　あなたは迷ってしまった。そのうち…。➡27
77　少し力がゆるんだすきに思い切って飛び降りた。➡97
78　どうする？
戦う➡42　逃げる➡34
79　バリアは悪魔の攻撃をはねかえした。体当たりする➡49　逃げる➡113
80　バリアを張ったがルキフェルの炎に砕かれた。➡12
81　どうする？
戦う➡117　逃げる➡109
82　「あなたは神に逆らうおつもりですか？」引き返す➡9　踏み込む➡26
83　おかしい。手応えはあるが気配がない。もしや…。
目をつむる➡3　剣を放りあげる➡101　舌をかむ➡104
84　『私は17年前バクチに手をだしたため蒸発した愚かな父だ。その後，私は聖職者となり，修業を積んだ。お前にかけた術は自らの命と引き換えに行えるのだ。母さんのことを頼んだぞ。この愚かな父を許してくれ…』
➡54
85　どこを狙う？
頭➡103　胸➡18　めった突き➡118
86　近付いたとたん灰が襲ってきた！
➡47
87　どうする？
体当たりする➡67　もう一度剣を振る➡41
88　剣を振るとルキフェルもチリとなった。➡121
89　どうする？
さっそく術をかけてもらう➡23
話す➡75
90　進むにつれてだんだんはっきりしてきた。➡93
91　剣を抜いたが誤って落としてしまった。何たる不覚！➡52
92　一休みすると後頭部に衝撃を受けた。➡114
93　なんと赤いのは火だった。ここは地獄だ！➡119
94　悪魔が10匹現れた。➡59
95　しばらくすると10m先に煙があがり，美しい男が現れた。➡46
96　バリアが切れると同時にアスタロトが現れた。謀られた！➡47
97　運良く池に落ちた。だが…。➡66
98　どうする？
戦う➡62　逃げる➡34
99　ふと気が付くとなぜか空を飛んでいた。なんとドラゴンにつかまったのだ！➡15
100　➡50
101　剣は空中で止まりすごい速さで後ろの岩を貫いた。➡111
102　「あなたの愛に負けました。望みをかなえましょう」➡110
103　頭を割っても死なない！➡5
104　痛みで幻覚から覚たが遅かった。
➡47



105　どうする？
進む➡68　調べる➡63
106　剣を振るとアスタロトは動かなくなった。➡87
107　では武器の番号に20をたせ。
108　行けども行けども進まない。
それでも進む➡76　見る➡51
109　なんとか逃げ切れた。が…。➡76
110　ふと気が付くと母の墓標の前にいた。急いで掘り起こすと朽ち果てた死体は元の姿にもどっていった。
➡22
111　ベールは後ろにいて，今まで突いていたのは岩だった。➡121
112　どうする？
体当たりする➡67　剣を振る➡106
113　しつこく追ってくる。そのうちバリアも切れて…。➡47
114　そのままあなたは気絶した。➡99
115　武器番号に54をたせ。
116　剣には「20」と彫ってある。➡89
117　武器番号の半分の番号に行け。
118　めった突きにしたが死なない！
「フハハ，私には弱点はないのだ」
➡83
119　どうする？
進む➡94　逃げる➡57
120　どうする？
戦う➡115　逃げる➡34
121　ドクロの指輪があれば30を引け。
なければ➡60

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部 SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



ハロハロハロハロハロッキー!!

あれっ？と思った人もいるでしょう？そうなんだ，今月号からすこしの間，このボク，〝ロッキー引本〟がレスキューのコーナーをまとめることになったんだ。

レスキュー隊筆頭，清水さんは，天挑五輪大武會に最後の助っ人として旅だったので，清水さんフリークの人は少しの間さびしいかもしれないけれど待っていてネ。5月号までということなので，スグだヨ。スグ!!

でも，清水さんがいないからと言ったってレスキューのコーナーは，いつものとおりだヨ!!

話は変わるけれど，1月15日の秋葉原のイベントには，みんな来てくれたかナ!? 今回のイベントでは，ボクも山下先生，YU－YOU先生と共にファンの人たちにサインをしてしまったのだァ!! サインをもらってくれた人，どーもありがとうネ。「けっ！　こんなのいらねぇ」とか言って捨てないでチョ～だいヨ。

ってな訳でスタートする今月のレスキューも，新作の質問からレトロな質問まではば広ーく答えてますヨ!!

今月の担当ゲーム：ソーサリアン，戦国ソーサリアン，ピラミッドソーサリアン

隊員NO. 4　ロッキー引本

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，お元気ですか？　1月15日のイベントにはたくさんの人が来てくれてとても楽しくすごせました。ボクは今回がはじめてのイベントだったのですが，これからも東京近郊でイベントがある場合は積極的に参加しますので応援してくださいネ。また，女の子の読者の方も，ぜひイベントに来ましょう。いいことがあるゾ！　それは今にわかるはず（©山下先生）。

P. S. ペンネーム募集中，みんな応募してネ!!「佐久間亮介，オイラのペンネームを考えておくれ」係まで。

今月の担当ゲーム：サイオブレード，スナッチャー，ウィル，ポートピア連続殺人事件

隊員NO.13　佐久間亮介

ソーサリアン

Q はじめまして！　ボクはPC-88MHで，『ソーサリアン』をプレイしているのですが，どうしてもシナリオ2のレベル5の「呪(のろ)われたクィーンマリー号」がクリアできません。

トムを船からおろしたまでは良かったのですが，そのあとの船員を殺した犯人がわかりません。いろいろやってみたのですが，どうしてもわからないのです。

多分，血まみれのオノがすべてのことを解決してくれそうですが，そのオノも見つかりません。

〔神奈川県海老名市・小山裕文14才〕

A そのとおりじゃな――い（否定文じゃないヨ)!!　キミの思っているとおり，血まみれのオノが解決してくれるのだ。

このオノの隠し場所をズバリと教えてあげたいのだが（発売されてもうかなりたつしネ）……。このオノを見つけるという感動をキミにも味わってほしいのだ。ボクは本当にうれしかったものネ。このオノを見つけたとき!!

けれど，何も教えないのでは，レスキューにならないので一つキーワードをキミにプレゼントしよう。

〝BARREL〟。キミも14才(中学2, 3年)なんだから英和辞典を調べればわかるハズ。

ウーン，レスキューのコーナーは英語の勉強にもなるのネ!!

ピラミッドソーサリアン

Q 『ソーサリアン』をきわめているロッキー師匠!!
こんばんにゃ。

ボクは今，88MA2で，『ピラミッドソーサリアン』をやっているのですが「魔の下僕ガッシュの陰謀」の石像が二つ

ある部屋ではまっています。

ガッシュに会うにはどうすればよいのでしょうか。

〔北海道北見市・びわ湖のみたい14才〕



今月号のカラーページで，『ピラミッドソーサリアン』をボクは書いたんだけど，その中でこの質問の内容のことをたしか触れたと思う。

紹介記事で謎の部分に触れるほどインケンな場所なのだ。

はっきり言ってボクは，ファルコムが作ったゲームなのだから，謎には必ず根拠(こんきょ)があると思ってプレイをしていたのだが，この二つの石像については，それがなかったのだ（それらしきものが柱の本数からなんとなくはわかったのだが……）！

だから，この二つの石像の謎は，適当に石像のダイヤルを合わせろということになるネ。右6，左と6×6＝36とおり。ウーン，たいしたことないヨ。

ダイヤルを合わせるだけでは，道はひらかれないけどサ……。



〔東京都足立区・足場14才〕

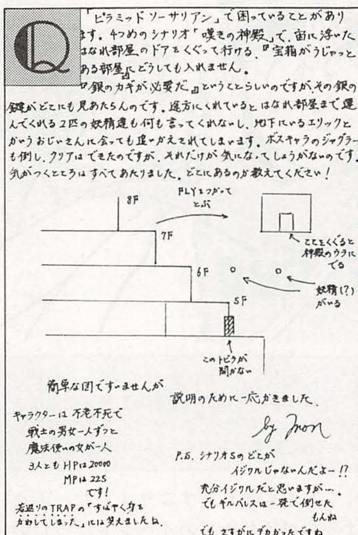


ヘェー！ カワイイ，イラストじゃん。レスキューのハガキがみんなこんなのだったらウレシイんだけどネ。

それでは，レスキューしよう。あれ？ キミのキャラクターも不老不死みたいだネ。実を言うとボクのキャラも全員そうなんだ。だから，不老不死ではシナリオがクリアできないってことは，まあ〜ったくないヨ。安心してちょうだい！

ところでこの石像だけれど，今まではなかったようなトリックだから，けっこうわかりずらいかもしれない。実を言うとボクもここで悩んでいたりなんかする。だから，このトリックがわかったときは，なるほど！と思わされたもんネ。

とにかく，メッセージをよく見ることが大事。「手で押したくらいじゃ動きそうもない」，なんていう大したことのないメッセージの中にもヒントが隠されているんだヨ。ヨーク考えてごらん！ 手で押してだめなら××があるじゃない。


「ピラミッドソーサリアン」で困っていることがあります。4つめのシナリオ「嘆きの神殿」で，宙に浮いたはなれ部屋のドアをくぐって行ける『宝箱がうじゃっとある部屋』にどうしても入れません。

『銀のカギが必要だ』ということらしいのですが，その銀の鍵がどこにも見あたらんのです。遠方にくれているとはなれ部屋まで運んでくれる2匹の妖精達も何も言ってくれないし，地下にいるエリックとかいうおじいさんに会っても追いかえされてしまいます。ボスキャラのジャグラーも倒し，クリアはできたのですが，それだけが気になってしょうがないのです。気がつくところはすべてあたりました。どこにあるのか教えてください！

簡単な図ですいませんが説明のために一応かきました。

by mon

キャラクターは不老不死で戦士の男女一人ずつと魔法使いの女が一人
3人ともHPは20000
MPは225
です！

若返りのTRAPの「すばやく身をかわしてしまった」には笑えましたね。

P.S. シナリオ5のどこがイジワルじゃないんだよー!?
充分イジワルだと思いますが…。でもギルバレスは一発で倒せたもんね
でも，さすがにデカかったですね。

〔静岡市・MON17才〕



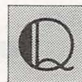
実は，この『ピラミッドソーサリアン』の「嘆きの神殿」にはちょっとした伏線(ふくせん)があるんだ。その伏線というのがこの質問の内容。そして，この内容が伏線というだけあってナカナカむずかしい。そのせいかレスキューにもこの質問がたくさん送られてくるのだ。

その質問内容は2とおりにわかれていて，宝箱がたくさんある部屋に行けないというものと，宝物庫には行けたがそこのトビラを開ける，「銀のカギ」が見つからないというものだ。

でも，今回は，宝物庫までの行きかたは，MONクンのハガキを参考にすることにして，銀のカギを捜すという内容サ!! 奈良県のイマンタクンほか宝物庫へ行けない大勢の方々，MONクンのハガキを見るべし。

それにしても，この銀のカギもインケンな場所に隠されている。けれど，根拠がない訳じゃないんだナア。って言ったってどこにもメッセージとかはでてないゾ。ここで，推理を働かせるわけだ。

この神殿の宝物庫なんだから，この神殿をおさめている者のそばにあるのではないのかナァ。それは誰でしょう!?



はじめまして，年賀状のボツでレスキューしてもらうのは大変はずかしいのですが，質問します。

『ピラミッドサーソリアン』の「嘆きの神殿」でウィスプの上の階で困ってます。スライムとファイヤーエレメントがいる部屋のトビラが開かず先に進めません。他の階を調べてもムダでした。どうしたら開くのですか？

教えてください。

〔大阪府堺市・木越信一郎？才〕



木越クン！ キミは，このシナリオを考えた人が誰だか知ってプレイしているカナ!? そう！ あの超ヒット作，『ザナドゥ』の作者の木屋さんだ。『ソーサリアン』自体もそうだけどネ。

だから，ちょっとこのシナリオはインケンだ（木屋さんゴメンナサイ!!）。

はっきり言ってここのスライムを殺すことはできない。分裂してしまうからネ。だが，ファイヤーエレメントとスライムは，火と水の関係。この二つをぶつけることによりスライムを殺すことができる。そして，そのあとにファイヤーエレメントを倒せばいい。

ここまで言ってきたことを頭にいれて，この部屋をカラッポにできたとき，キミの悩みはサッパリ消えることだろうと思うヨ!?



はじめまして，ボクは，『ピラミッドソーサリアン』の『ギルバレスの迷宮』ではまっています。火の妖精フィレンにプールの底に宝箱の鍵があると聞きましたが，いくら捜しても見つかりません。行けるところはすべて行きました。

どうか教えてください。この謎がわからないため全然進めません。

お願いします。絶対ボツにしないでください。

〔兵庫県姫路市・築山知博12才〕



ハロォーット（おおーっと)!! もうすぐ大づめだネ〜！ しかも12才でよくここまで来たもんだ。

それにしても，つまらないところでつまってしまったネ〜。残念無念！

だが，このプールの中を捜すという作業はかなり時間をかけなければいけないので気の短い人は見つけることができないかもしれない……。

それに，プールは二つあるから，ど

っちに時間をかけて捜そうか？と考えさせるという人間真理をついたトリックだネ（別にそういう訳で作ったんじゃないんだろうけど）。

まぁ，フィレンからの距離が近いほうのプールを徹底的に捜してちょうだいナ。

戦国ソーサリアン



〔富山県射水郡・**安積なお14才**〕

A 実を言うとなおちゃんにはあやまらなくちゃいけないんだ。1月号のことでネ。

雷神，風神はCHANGE AIRを使っても倒せるんだ。ゴメンナサイ！

おわびのしるしに今月もレスキューするじゃなーい!!

セイシロウに鍵のことを聞いたのなら話ははやいゾ。しかし，屋敷の中には忍者がたくさんいるんだ。どの忍者が鍵を持っているかわからないので，経験値が表示されるまで倒しまくろうゼ！

ちなみに，ここで手に入るのは，ロウヤのカギという名ではなく鉄のカギなのでヨロシク。

はやく解いて『ピラミッドソーサリアン』をやろうネ。

サイオブレード

Q レスキュー隊のみなさま，こんにちは。ボクは今，FM77AVで『サイオブレード』をやっているのですが，宇宙編のジーンが蘇生(そせい)したシーンをクリアできないのです。

セプテミウス2のコクピットの武器を取りに行ってもこわされているし，キャサワリーに行こうとしてもドアが開きません。機関室にも何もないし……。

どうも，ドクターが（Dr.Dではない）あやしいのですが……。グリコのナンノのオレンジカードを二つも当てたボクに救いの手を（青木さん，うらやましいでしょう）。

〔千葉県習志野市・**なんなのナンノ？才**〕

A うーん，このハガキは青木さんが答えるべきものなのでしょうか!? ま，いいやボクがやってしまおっと。

キャサワリーに行くことができないと書いてありますね。これはたぶん，なにかのフラグが立っていないからだと思います。なんなのクンは格納庫の中には入ったかナ？　実はこの中にボブたちが隠れているんだ。格納庫の扉はコクピットから開けることができるゾ。あとは，こまめにラクーンと話しをしていればキャサワリーに入れるようになると思うんだけどなぁ。そうそう，ライフルを手に入れたら，たとえ見つからなくても弾薬を捜しておきましょうネ。キャサワリーに入ったら，キャサワリー内にいたはずのドクターとマイケルを捜しておこう。そうすれば，セプテミウス2のコクピットで思わぬ物が見つかるはずだよ！

今月のレスアベはエンディング目前での質問が多いなぁ。



〔岐阜県海津郡・**クェプル？才**〕

A どーも，はじめまして。あなたが，常連のクェプルさんですか。NO.13の佐久間です。これから，どーぞよろしくネ。

『サイオブレード』の質問ですが，やはりボクが2月号で前半しか紹介しなかったのが悪かったのかな…で，このシーンのクリア方法についてですが，検問で車を止められ兵士に免許証の呈示(ていじ)をせまられたら，素直に免許証を渡してしまいましょう。兵士が免許の照合をしている内にルイスといくつか話をするのです。お金とタバコのことをルイスが教えてくれるはずですので，あとは，その内のどちらかを兵士に渡してしまえばクリアってわけです。ただし，どちらを渡すかによっては死が待っているのでこのシーンの一つ手前でセーブするのが，かしこい手なのではないですか，クェプルさん。

おまけの質問の答え。ボクは，2番だと思います。

★**引本**：ボクは，はじめて見たとき，リリアなのかと思いました。

スナッチャー

Q レスキュー隊のみなさま，はじめまして。ボクはコナミの『スナッチャー』(MSX2版)をやっているのですが，なんとモンタージュ作成までいってハマってしまいました。

どうやっても「file not found」となってしまいます。どうかお願いします。

〔広島県尾道市・**砂原光義16才**〕

A ついに，スナッチャーの質問がきましたね。ボクが1月号で紹介して以来，いつくるかと待っていたのですが…。

モンタージュのシーンでハマっているとのことですが，ボクもここで3時間ほど悩んだおぼえがあります。早く，この先にある感動を味わってもらいたいので，くわしくレスキューしちゃおう！

目口鼻は，わりと簡単にわかると思うけど，問題は髪型。「流している」という情報で長型で右に流している髪型を選ぶ人がたくさんいると思いますが，実はちがうのです。りんかくが骨っぽいということから，それにピッタリあう髪型を捜したほうが早いかもしれません。ヒントは，真ん中でわけているということ。

Q はじめまして。ボクは，スナッチャーのMSX2版をやっています。ACT2のカトリーヌが自分の家に病院のリストを持って来るシーンで，メタルギアがヒントをだしてくれるのですが「OLEEN」の先がさっぱりわかりません。どうかよき助言を!!

〔長野県東筑摩郡・**佐藤武司？才**〕



おお，かなり後半のほうの質問ですねェ。問題となっている病院の名前ですが，メタルギアのヒントをよく考えてみよう。

アルタミラ前のパチンコ屋をキミは見たかな。たしか，看板の〝パ〟の字が消えていたよね。

この「OLEEN」の場合も同様のことがいえるんだよ。つまり，リトルジョンのメモにあった看板の映像はネオンの一部が消えているときのものなんだ。だから「OLEEN」の文字にいくつかの線を付け加えてみよう。

それでもわからないなら…本部にあった，ジャンのコートのポケットに入っていたチェスの駒を思いだしてくれ！いったい何の駒だったかな？

スナッチャー撲滅のためにも，1分でも早くこの謎をクリアすることを祈る!!

レトロAVG&RPG



レスキュー隊のみなさん，こんにちは！　2月号から新たに「レトロAVG&RPG編」なんてコーナーができて本当にうれしかったです。

と，いうことでボクは今『WILL』をプレイしているのですが，地下1階のドアの前で行きづまっています。

アイシャが「愛情という感情がキーになっている」と教えてくれたけど，まったく意味がわかりません。

ユビワやカードを「ハメル」してみても効果がありませんでした。

こんなマヌケなボクに良きアドバイスを！

〔埼玉県幸手市・卯田洋康？才〕



『WILL』かぁ，たしかスクウェアの作品で〝デストラップ2〟というサブタイトルが付いていましたね。ボクも，この作品は個人的にかなり好きな作品です。

質問ですが，アイシャの言葉にある〝愛情〟が最大のキーポイントになっているんだ。現在の持ち物が書いてないので，はっきりとは言えないですが，卯田クンは○○○○を持っていないんじゃないかな。アイシャは博士によって作られたアンドロイドだったよね。ということはアイシャは，博士に対して愛情を持っていないはずがないよネ。そこで，アイシャに博士の家にあった○○○○を見せれば…。

誰でも，死んでしまった人の○○○○を見れば愛情がわかないはずがないもんネ！

さあ，エンディングは目前だゾ!!



レスキュー隊のみなさん，ど～ぞHELPしてください！

ボクは7か月間ずっと悩んでいます。というのもFM-7の『ポートピア連続殺人事件』のせいなんです(とっても古いものです)。

こーぞーさんも，かわむらさんも，ひろたさんも死んでしまい，ペンネームさくらいさんからの電話もかかってきました。すもとで聞き込みをして，〝肩に蝶のアザのある兄〟というのを知ったのですが，それからどうしていいのかわかりせん。どうやったら肩に蝶のあざのある人が見つかるのでしょうか？

〔山口県徳山市・ラトク14才〕

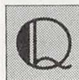


なつかしいゲームをやっていますネ。ラトククン。この質問は，山下先生の本『レスキューAVG&RPG』に載っているのですが，特別にお答えしましょう。アザのことがわかったのなら，その人物の家族構成を調べるんだよ。それがわかったら，今度はその家族を捜してみるといい。

聞き込みと，蝶の形をしたアザが最終的なポイントなんだゾ。ボクは，いろんな人の服を脱がせ回ったおぼえがあるんだよなぁ。

ポートピアは機種ごとに少しずつちがうので，ここにあげたのはX1版の場合であることを最後に付けたしておきます。

読者間レスキュー



はじめまして。ボクは今X1の『ユーフォリー』で悩んでいます。

あの広ーいマップを行ったり来たりして，どーにかダミアム教の跡継ぎを証明する指輪を取ってきて，やっとの思いで空を飛ぶことができるようになりました。しかし，ここからどーしても先に進みません。ディバットのところへ行っても一瞬のうちに殺されてしまうし……。

どーか教えて。(89年2月号掲載)

〔静岡県掛川市・ZEUS17才〕



2月号のZEUSクンの質問にお答えします。

さて，ディバットを倒すためには，ラフォールの特技に関係するあるアイテムが必要です。それを大北村の占い師がそれを持っていますが，彼はすでに引っ越していません。

引っ越し先は，「こんにちは」としか答えない人の住んでいた家です。すぐ近くなのでわかるでしょう（ただし，引っ越しをしたことを確認すること)。

さあ，あとは感動のエンディングを残すのみ！

〔京都府西京区・GIL Turbo18才〕

★引本：GIL Turboクンは，『ユーフォリィー』のゲーム・マスター1号なんだって！　終了認定証のコピーもいっしょに送ってくれました。やるじゃない!!

それでは，今月の課題の発表ネ。



ボクは98VXの『ロードス島戦記』でダンジョン内での隠し部屋の入りかたがまったくわかりません。

ディテクションの魔法やアイテムを使いましたがダメでした。

〔愛知県愛知郡・田中和臣14才〕

★引本：『ロードス島』かあ～。ボクもやりたいと思うんだけど98だからネ……。

はい！　レスキュー！のコーナー，今月はこれでおしまい。

みんなからのホットな質問・意見をお待ちしていますヨ。ヨロヨロヨロヨロヨロシクネ～！　サヨナロッキー!!

★

★

おたより待ってます！

この「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2㎝）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「レスキュー！ＡＶＧ＆ＲＰＧ」係

テーブルトークRPGコーナー その8

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン

ORG／大貫昌幸

全国の受験生の皆さん，お元気ですか。正念場がやってまいりましたね。誌上リプレイのほうもクライマックスに突入します。焦りが見えております。ストレスがたまっております。イライラしております。いつもより長くイライラしております。これだけイライラしても原稿料は同じです!?

受験勉強で疲れた頭を，このコーナーでリフレッシュしてください。

そうそう，受験にまったく関係ないみなさんも，こんにちわ。それでは寒さを吹き飛ばすTRPGコーナーを，今月もお楽しみください。

キャラクター紹介

シド・ウエットブレイド



精霊族（ウィンデーネ）の魔導戦士兼魔術師。スティール製のグレートスォードを愛用している。ヒーローとなる素質は十分のはずなのに……，能力値が高くてもゲームにはあまり関係ないという見本のようなキャラクター。

ヒーローポイント＝残り１。

■シュレア・ストランディ・バックホーン



有角族の女戦士。メンバーの中では唯一のまともな人だったのに……，前号あたりから周囲の毒気に冒されはじめたらしい。

こういう人にかぎって，プッツン切れるとあとが大変なことになるのは相場がきまっている。グループの実質的なリーダー格。

ヒーローポイント＝残り３。

■ジョン・カーター

貧乏な家庭に生まれたため，愛用の武器はナイフ，防具はロープという有角族の狂戦士。妖怪変化・支離滅裂・奇想天外。その他。ひょうきんな行動と鋭い読みが同居した，まさしく天才と何とかは紙一重のキャラクター。何とかに刃ものとも言う。



ヒーローポイント＝残り４。

■マーティン・カーペンター



メンバーが利用した宿屋のせがれという設定で，なぜかグループの一員となっている。家を継ぐ修業のためということだが……こんな奴が主人になったら客が1人も寄り付かなくなることは明白である。職業は聖職者兼狂戦士。別名，ジキルとハイド。

ヒーローポイント＝残り2。

■モード・アダムス

存在感のまったくないNPC（ノンプレイヤー・キャラクター：プレイする人のいないキャラクター）。彼女の父親の残した地図を頼りに，メンバーはニージア砂漠へと出発した。なぜかグループに同行している。

イラスト募集中

エチュード11

GM(ゲーム・マスター)：さて，夕方から砂を掘り起こした君たちの目の前に，塔への入口がある。シュレアがヒーローポイントを使用したから言うけど，砂を掘るには，夜になって気温が冷えてから「実は水を持っていた」ということで，砂に水をばらまいてから掘ると楽だったんだな。

シュレア：少しぜいたくじゃありません？

GM：だから，砂の中に硬い岩が埋まっていたことにしたでしょ。

ジョン：ご都合主義ですな。

GM：それがヒーローポイントというものなのです。ということで，前回までのストーリーが確認できたら話しを続けましょう。

マーティン：「では正面突破ということで」

シュレア：「待ちなさいって。それじゃ話し合った価値がないじゃない」

シド：「でも，リクワラキーが噂どおりに邪悪で利口なら，側面から行っても同じような気がしますけど」

シュレア：「たしかにね。入口もここしかないし，殿方におまかせすることにしましょう」

ジョン：「結局同じじゃないか！　では入口を開けましょう」

GM：扉は押し戸で，何と簡単に開けることができたよ。

シュレア：「変だわ。鍵もかかってないなんて」

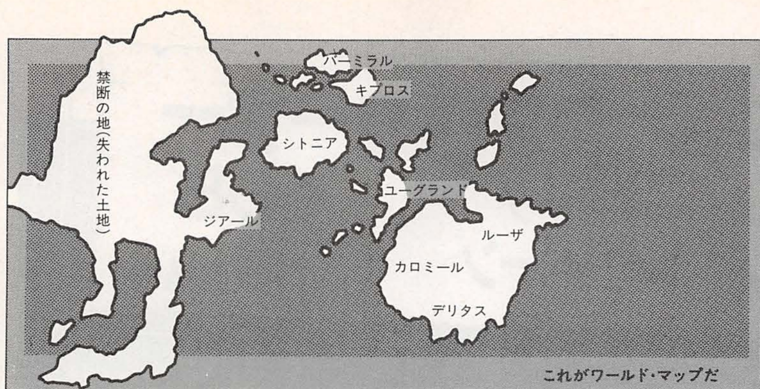
ジョン：それより中のようすはどうです？

GM：暗くてよくわかりませんね。

マーティン：「どれどれ，せっしゃが神の奇跡を見せてやろう」

マスター・イルミネイト（＊１：指の先に炎を灯す呪文）の魔法を使います。

シュレア：「これは便利だわ」



これがワールド・マップだ

マーティン：言っておくが，ヒーローポイントを使わんかぎり，13ターン（＊2：1ターンは10分）しか待たんぞ。
ジョン：で，中のようすは？
シド：剣を抜いて中に注意した。
GM：シド，そんなに警戒することはないよ。ガラーンとした空間で，中央に玉座が一つ。後には上に続いているらせん階段があるよ。
ジョン：他にはどうです？
GM：あとは瓦礫だけ。他にめぼしいものは何もないね。
シド：「上ですかね」
シュレア：「さぁ」
ジョン：玉座があるだけですね。
GM：ここにはね。
ジョン：では座ってみよう。
シュレア：「あなた，大胆ねぇ」
GM：座りますね。
ジョン：その前に…。
GM：抑制力チェック！
ジョン：ハイハイ。ウリャ～，失敗。
GM：今度はラックのチェックをしてくれるかい？
ジョン：12以下。ウリャー！　失敗。
GM：スーッとジョンの姿が消えてしまったよ。
マーティン：それはいかん。シュレアさんも早く座ったらどうです。
シュレア：……。
シド：玉座に注意しましょう。どこかに文字が書いてあるとか。
マーティン：それより，うるさいやつもいなくなりましたから，みんなで帰りましょうか。
ジョン：そんなぁ～。
シュレア：「そういうわけにもいかないでしょ。ここまできたんだし…，それにマーティンさんは神に仕える聖職者なんですから，仲間を見捨てたりしたら罰があたりますよ」
マーティン：「仲間ねぇ」
シド：で，マスター。玉座には何かありましたか？
GM：いいや。
シド：「玉座に座るしかないですかねぇ」
シュレア：「私たちが玉座に座るのはいつでもできますから，その前に，らせん階段を昇って上の階を調べてみましょう」
シド：「その時間が命取りになるかもしれませんよ」
シュレア：何のためにヒーローポイントがあるんです。
シド：なっとく。うんうん。
マーティン：「では2階へ参ろう」

●

しかし残念なことに，階段は途中で崩れ落ちており，キャラクターは2階を調査することはできませんでした。ロープを使ったりして昇ろうという案もでましたが，結局はジョンの捜索を優先させることにしました。そして，再び中央ホールの玉座の前で……。

エチュード12

ジョン：おーい。頼むから早く助けにきてくれよ～！
マーティン：いない人間は黙っているように。
ジョン：オレは人間じゃないぞ。有角人だぞ。それよりマスター，オレはいったいどうなっているんです？
GM：玉座に座ったあとは気絶してしまったので意識はないよ。
ジョン：ここがどこだか……。
GM：ぜんぜん，わかんない。
ジョン：（ブリっ子しながら）うるうる。
GM：ぇ～い。男がするんじゃない。気色悪い！
ジョン：（再びブリっ子しながら）シクシク。
GM：止めんか！　反応チェック（＊3：ワープスの独特なルールで，キャラクターの性格をプレイしながら決定していくものです）して，お前のキャラクターの特性に〝ブリっ子〟ってつけてやろうか。
ジョン：……ジョンは気絶している。
GM：さて，外野が静かになったから，こんどは本隊のほうだね。どうするんだい？
シュレア：「やはりここは，順番に玉座へ腰かけることにしましょう」
シド：「けっきょくそうなるんですね」
シュレア：「しょうがないでしょ。2階にでも手掛かりがあるのかしらと思ったら行き止まりだったんだから」
マーティン：「ではシュレアさんからどうぞ」
シュレア：「えっ！　私はあとでいいわ」
シド：「レディーファーストです」
シュレア：「え，えっ。そうだ，モードさん（＊4：覚えてましたか？　グループに同行しているNPCですよ）お先にどうぞ」彼女ならいなくなってもいいしね。
GM：言ったね。
マーティン：チェック！
シュレア：もちろんするわよ。口は災いのもとだわ。あら，失敗。
GM：モードさんが何か言いたげに…。
シュレア：ヒーローポイントを使って，成功だったことにするわ。
GM：OK。では今の発言はなかったことにしましょう（うーん，残念。それにしてもシュレアも思考がおかしくなってきたなぁ。まぁ，このメンバーなら当然だな）。

●

さて，シュレアの「彼女ならいなくなってもいいしね」と言ったセリフですが，もちろん本人はプレイヤーとして発言したつもりでした。本人もうっかりでてしまったと言っています。もしキャラクターが「彼女ならいなくなってもいいしね」と言ったら，それを聞いていたNPCのミス・モードは非常に怒るはずですから。

普通のゲームならシャレですむような話ですが，ワープスではシャレですまされません。プレイング中のすべての発言はキャラクターの発言として扱われます。もし，プレイヤーが発言を取り消したいのなら，キャラクターの抑制力チェックに成功しなくてはなりません。また逆に，ゲームから脱線したプレイヤーがいいかげんな発言をして，プレイが崩壊してしまうような場合は，決断力チェックに成功しなくてはその発言は認められません。

したがって，ベテランのGMになれば，

プレイヤー発言とキャラクター発言をうまくコントロールしながら，ゲームを盛り上げることができます。このストーリーの本編とは関係しないギャグの部分が，TRPGの持つ楽しさの一つなのです。この場合なら，アドリブでシュレアとNPCの女性の喧嘩を行なうこともできました。

●

GM：で，どうするね。

シュレア：したかないから，私から座ります。

GM：オーライ。「つぎは私ですね」と，ミス・モードが…，おい，シドとマーティンは何をやってるんだ。

シド：いや，順番を決めるのにジャンケンを……。

マーティン：で，5回連続であいこ。すごいでしょ。

GM：どっちにしろ全員が座るんだろ。

シド：ハイ。

GM：では全員で10面体サイコロを…。

マーティン：ちょっと待った！

シド：このごに及んで，1人だけ座らないと言いだすんじゃないだろうな。

マーティン：（グサッ）あははは，そんなこと言うわけないじゃないか。

GM：そのわりに，声が震えているね。で，何をしたいんだい。

マーティン：座る前に武器を構えておこうと思いまして。

GM：なるほど，座らないんだね。

マーティン：（しばしの間）マスタ～。誘導尋問もなしにしてくださいよ。あやうく「ハイ」って言いそうになったじゃないですか。

GM：悪い悪い。

エチュード13

シュレア：話を続けましょう。

シド：そうそう我々はどこにいるんです。

GM：まあまあ，慌てないでね。ジョンと同じく，みんなは気を失っているんだよ。起きたい人は10面体サイコロを振ってね。で，出た目の高いキャラから順番に気がつくよ。（全員のサイコロを見ながら）最初に気がついたのはシュレアだね。

シュレア：まずあたりのようすを確認しましょう。明かりはありますか。

GM：残念だけど…，マーティンの指先でイルミネイトの明かりが灯っている。彼はシュレアから3mぐらいはなれたところに倒れているよ。

シュレア：まだ，あまり時間はたっていないようね。他のメンバーは？

GM：どうやら全員がこの場所に倒れているようだ。

シュレア：かたっぱしから起こしましょう。

GM：全員，無事に気がついたよ。ここは15m四方ぐらいの小部屋で，正面にドアがある。どうやら塔の内部のようだね。

●

キャラクターがテレポートした場所は，どうやら塔のかなり地下深い場所のようです。この後グループは，階段を昇りながら塔の中を探索していきました。しかし，途中で階段は土砂に埋もれており，これ以上は進むことができません。ただ一つ調べてないのは，中から鍵の掛けられている部屋だけです。いかにも何かありそうだということで，後回しにしたことをプレイヤーはみごとに忘れていたようです。塔の全体像に関しては地図を参照してください。

さて，未調査の場所があることを思いだしたキャラクターは，そこへ向かって進みます。途中，2匹の巨大トカゲに襲われましたが，ジョンとマーティンの活躍で簡単にかたずきました。

●

GM：さて，残された最後のドアだね。このドアだけは鍵がかかっている。

シュレア：「何かがあるとしたら，やはりこういうところでしょうね」

ジョン&マーティン：「よーし，いっちょうやるか！」

GM：声をハモらせるなよ。

ジョン：「ウイッキーウキウキウキ」

GM：ドアを開ける前にバーサークか？

ジョン：まだやりませんよ。中のようすを見てからね。

GM：遅い！ 抑制力チェックして。

ジョン：成功です。

GM：残念。

マーティン：こんなところで悔しがらないでくださいよ。

GM：まあまあ。

シド：もちろん，この部屋も他の場所と同じように，使われている形跡はありませんね。

GM：はい。

ジョン：開けたぞ。ブクシ。

シュレア：ほんとうに軽率なんだから。で，中のようすは？

GM：まあ待って。ジョンは筋力のアビリティー・チェックをしてね。

シド：ジョンの後からいっしょに体当たりをした。

GM：OK。ジョンはチェックに＋1のボーナスを付けていいよ。

ジョン：では，11＋6で17で成功です。トゥリャ～。19，しっぱい。

GM：それじゃぁ，ドアとシドの間にサンドイッチだね。もう一度いいよ。

ジョン：こんどはさすがに成功です。

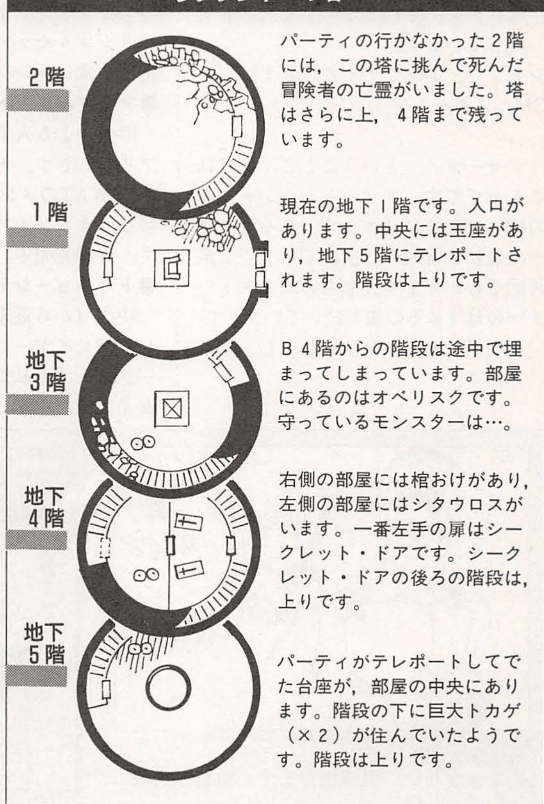
シュレア：中は？

GM：カビくさぁ～い，いやな臭いが立ちこめている。正面には奥に続くドアがあり，そして，ドアの両サイドには棺桶が置いてある。

シュレア：天井と床にも注意しましょう。

GM：見た目には怪しいところはないよ。

ジョン：「シュレアさん，何かあるとしたら，やはりこういうところでし



ょうねって，何もないじゃありませんか」

シュレア：「ドアと棺桶があるでしょ」

マーティン：「触らぬ棺桶に祟りない。急いで通り抜けましょう」

シド：ディテクトマジックを使います。

マーティン：「よし，せっしゃもディテクトエビルじゃ」

GM：ディテクトマジック反応なし，ディテクトエビルにも反応なし。

ジョン：「では，棺桶のふたを開けよう」

シュレア：やめなさいって。

GM：こりない人だねぇ。ほんとうにやるのかい。

ジョン：そこまで言われちゃぁ，やめるわけにはいかないなぁ。

シド：誰も何も言ってないだろうが。

GM：するのかい？　それとも抑制力チェックかい。

ション：開けます。

GM：オーライ。

シュレア：あ～ぁ。

マーティン：「我らに神の加護のあらんことを」

ジョン：中には何が入っているのかな？

GM：全員，知覚力チェックして。成功した人は，棺桶の中から何かがでてくるのに気づいたよ。

ふむふむ。失敗したのはジョンにシュレアか。それとミス・モードも失敗しているよ。

シド：で，何がでてくるんです?

GM：スケルトン！

ジャーン！　ということで，今月はここまでです。スケルトンとシドたちの戦いは次号に続きます。キャラクターの最初の冒険も，次回でいよいよ最終回をむかえます。もちろん，ストーリーのほうはその後も続いていきます。

それではまた，お会いしましょう。

キャラクター・クラス紹介 その3 魔術師

魔術師はソーサラーとも呼ばれ，火・水・風・土に関する精霊魔法（エレメンタルマジック）を使用するキャラクタークラスです。使用できる精霊魔法は四つの中の一つだけですが，いくつかのルーン魔法も使えることができ，比較的成長が早いのが特徴です。

リプレイではシドが魔導戦士と兼職しており，魔法のバリエーションを増やすのに使用しています。ワープスファンタジーでは，魔法を専門に使用するクラスは武器や防具の使用には制限がつきますから，派手に暴れたいプレイヤーは避けるか，兼職するべきでしょう。特にアルフ（精霊族）をプレイする場合，シドのように自分の種族と同じ魔術師を職業とすることをおすすめします。

シドはウィンデーネ，水のアルフですから，水の精霊魔法を使う魔術師(ウォーター・ソーサラー）がピッタリなのです。

ワープス新製品情報

■今月は「ワープスファンタジー」以外のサプリメントを紹介しましょう。オリジナルセットがあれば，いろいろな世界を楽しめるのがワープスなのです。

●アップルシード

原作による人気アニメ・マンガのサプリメンです。キャラクターはSWATやESWATのメンバー，サイボーグなどになりオリンポスシティーで活躍します。好評発売中。

●トウキョーシティー・1989

現代（から近未来）の東京を舞台とし，プレイヤーは内閣調査室の秘密エージェントや私立探偵，ESP，ただの女子高校（中学）生になってヒーローポイントを使いまくります。3月下旬発売予定。

企画募集中

続いて，毎度おなじみの企画募集のお知らせです。このコーナーでは読者の皆さんが参加できるように，いろいろな企画を考えています。このコーナーに関するご意見やご感想，キャラクター人気投票，やってほしい企画など，なんでもけっこうですからどしどしお寄せください。

そうそう，来月はまたプレゼントのお知らせもありますよ。お楽しみに。

CRPGをTRPGに

皆さんからお手紙を拝見すると，どうもTRPGのやりかたが今一つ理解できないというものがたくさんあります。そこで，CRPGの1シーンをTRPG風に再現して，ゲームのやりかたを説明しようというのがこの企画です。CRPGの情報収集とTRPGの情報収集のちがいやゲームの進め方などをじっくりとお見せする予定です。そこで，この企画で取り上げてほしいCRPGを募集します。「ドラクエIIIのイシスの街」というように具体的なCRPGの名前をリクエストしてください。

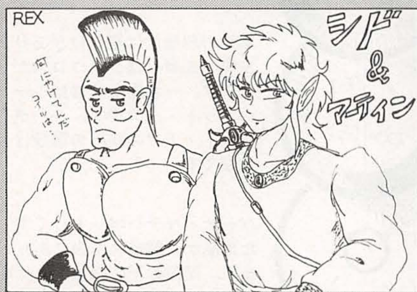
モンスター・コンテスト

イラストでも文章だけでも受け付けます。皆さんの考えたオリジナルモンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターはデータ化して誌上で発表していきます。今月のジャンピング・キャロットなんかも参考にしてください。

Q&A

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈・プレイング・アドバイスなど，何でもOKです。また一般に関する質問でもかまいません。

その他，自慢のキャラクター紹介やイラストなど，何でもOKですからどしどしお寄せください。



岩手県水沢市：REX
㊅なかなかいい雰囲気だしているね

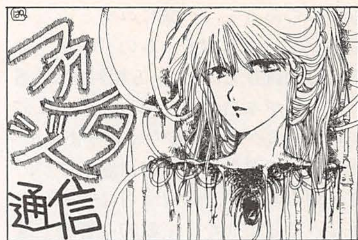
㊅TRPGって，こんな感じでワイワイ楽しむんだよね！
広島県広島市：M・M・O・H



ファンタジー通信

読者のお便り特集

手塚一郎



埼玉県南埼玉郡・ぱこ&ぺん

かつて，この地を強者(つわもの)たちが歩いた。
そして，悪魔たちもこの地を歩いた。
この地は戦場となった。
その後，この地は死んだ者たちの……。
墓場となってしまった。
現在(いま)，この地を歩くと，誰かに会う。
蒼(あお)い顔をした誰かに。
〝誰か〟は，その度(たび)にこう告げる。
「過去を忘れ，未来へ歩め。
我らの顔を忘れずに……」
ある語り部の言葉より
〔北海道小樽市・受験生のB６君〕

読者のお便り特集

こんにちは。ベーマガ編集部の丹波文七こと手塚一郎です。寒い日が続きますがお元気ですか？

今月は予告どおり「読者のお便り特集」。文字ネタ好きのみなさん，どうぞお楽しみください。

まずは埼玉県狭山市の**渡辺篤志**くん。

★「映画・天空の城ラピュタの最後で『旧約聖書にある，ソドムとゴモラを滅(めっ)した天の火だ。ラーマヤーナでは，インドラの矢とも呼ぶがね――』とムスカが言いますが，このソドムとゴモラとは死海の南岸にあって，住民の罪悪のために神に滅(ほろぼ)された都市なのです。また，ラーマヤーナとは，マハーバーラタと併称(へいしょう)される，古代インドの大叙事詩(だいじょじし)で，英雄ラーマが魔王ラーワナに略奪(りゃくだつ)された妃シーターを奪回(だっかい)する話となっています。(中略)このように，映画や小説などで興味を引く言葉があったら，広辞苑や旧約聖書などで調べてみると，おもしろい発見があったりします」

■㊢：ファンタジーの㊙っていう感じのお便りですね。ぼくも，こうやっていろいろと調べるのが好きで，ノートをとったりとかしています。マハーバーラタとかは，高校の授業で習った人もいるかな？

さて，つぎは宮城県登米郡の**古鳩有人**くんのお便り（質問か）。

★「ハーフエルフやハーフオークはよく見かけますが，ハーフドワーフとかハーフハーフリング（？）なんていうのは存在しないのですか？」

■㊢：ドワーフやハーフリングが，人間と同じような体の構造（くわしくは書かないけど）をしていれば可能性はあります。が，それらがでてくる創作が存在するかは疑問ですね。

続いて大阪府堺市・**柿内一宏**くん。

★「私は，この世に神や魔法が実在すると思っています。が，これは変なことでしょうか？　ファンタジーとは空想の世界のことであって，実在しないのは確かですし，考える人それぞれの持つちがった世界だと思います。でも，ぼくがここで言いたいのは，空想することの大切さです。千年前，人が空を飛んだり，月へ行けると思ったでしょうか？　しかし，昔の人は空想し，想像しました。そして多くの挑戦も。結局のところ，想像し，考えることによって文化が発達したのだし，また人間は考えることができる唯一(ゆいいつ)の動物なのです。だから，恥ずかしがらずに，自分の世界を大切にし，みんなの世界を知ることが重要だと思います」

■㊢：本当はもっと長いお手紙でしたが，後半は省略させてもらいました。柿内くんは，魔法が実在すると信じています。ぼくもそう思います。が，それはRPGとかでてでてくる類(たぐい)のものではありません。何か願いごとがある場合，みなさんはどうしますか？　きっと，それがかなうようにと思い続けるでしょう。それが「魔法」です。少しむずかしいことですが，「目的意識」を持つ場合と持たない場合では，それのかなう確率が大きく変わります。別の言いかたなら「自己暗示」でしょう。意識すればするほど，知らないうちに自分の行動の中に，それを成功させるための何かが生じてきます。これも一種の魔法であると，昔，父にもらった本にありました。

続いて住所不明（！）の**永寄貴則**くん。住所ぐらい書きなさい！

★「『スペル・コレクション』という本で，金属，特に鉄は魔法の障害(しょうがい)になると書かれていますが，それならエルフは，どうやって魔法を使うのでしょうか？」

■㊢：どうして鉄とエルフが関係あるのかわかりませんが，これだけは言えます。西洋の民間伝承(でんしょう)などには，妖精などの魔法の影響を受けた生き物は鉄が苦手とされています。ゆえに，戸口に蹄鉄(ていてつ)をかけたりする風習があるのです。一部のファンタジー小説やRPGなどを見ると，「鉄は魔力の源を奪う」などの理由がなされています。ただし，これらが「創作」であることを忘れずに。

つぎに，ファン通ギルドで活躍中の**某山某吉**くん，おススメの小説。

★「『偉大なワンドゥードル　さいごのいっぴき』（ジュリー・アンドリュース作・岩谷時子訳・出版社：TBSブリタニカ）を読みました。スゴイ！　の一言です。これは『モモ』に勝るとも劣らないすばらしい本だと思いました。『モモ』が時間の大切さを教えてくれたとするならば，この本は，人間が歳(とし)をとるたびに失っていく『想像力』の大切さを教えてくれます。主人公はポター家の3人の子供。彼らは動物園で出会ったおじいさんから，不思議な動物・ワンドゥードルのことを聞かされます。実はこのおじいさん，ノーベル賞を受賞した生物学者のサバント教授で，ワンドゥードルの世界のことを聞くうちに，子供たちはその動物に会いに行きたくなってしまうのでした。というストーリーです。多くは書きません。絶対おススメです」

■㊢：はいはい，今度読んでみます。できれば本の値段も書いてくれると良かったのに……。

おつぎは北海道札幌市・**興梠源伍郎**くんのお便り。

★「俗にファンタジーといわれる部類のものは，善悪という言葉がでてきますが，それはどういう判断基準で考えられるのでしょうか？　ぼくは，善悪という考えかたがあくまでも主観にあ

るものであって，一概にコレといったものがないと思っているのですが，本や漫画を読むと，主人公と相対する〝悪い連中〟が本当に根っからの悪人に書かれているケースが少なくありません。善を知って悪を行なうのは悪ですが，善を知らずに悪を行なう者は必ずしも悪なのでしょうか。宗教的な善悪と道徳的な善悪はイコールではないと思うのです」

■㊥：「魔女狩り」というものがあったね。あれは「宗教的な善悪の区別」であった。そこで殺された，罪のない多くの人々を考えるならばわかることだ。ぼくの考えで言わせてもらえるならば，宗教的な善悪が主観（悪いヤツが存在してこそ，正義のありがたさがわかるというタイプ）であり，また道徳的のほうが客観的ではないかと思う。善悪の基準は個人差があるのが実状でしょうね。

続いて長野県下諏訪町の**白夜**ちゃん。

★「12月にTMネットワークのニュー・アルバム『CAROL』が発売されましたが，その中の1曲がファンタジーの物語を歌ったものなのです。キャロルという少女が盗まれたメロディを追いかけて，闇の世界をさまよい，邪悪な世界の支配者と戦います。もちろん小説のような——とはいきませんが，そのかわりに曲が雰囲気を盛りあげてくれます。ぜひ聴いてください」

■㊥：仲間内でTMのファンっていないんだよね。だけど，弟がファンなので聴いたことはあると思う。ぼくは布袋寅泰が好きっ！　ファースト・アルバムの『ギタリズム』の5曲目，ダンシング・ウィズ・ザ・ムーンライトはファンタジーだと思う。ギターがカッコイイのだ。

さてつぎは——と思ったところで誌面も残り少ないことに気づいた。本当はまだまだ載せたいお便りがあるんだけど……ごめんなさい。また近いうちにこういった文字ネタ特集をやりますので，そのときにでも。

で，そのためには，みんなからのお便りが必要。それを今から募集しよう。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」まで。

ペンネーム希望の人は，そのことを忘れずに書いてね。

意見，感想，質問……何でもOK。ただし，なるべく短くまとめてほしい。では，また来月！

今月のC.Cコーナー

先月の課題は「ダチョウと羊の合成」でしたね。たくさんの応募，ありがとうございました。

が，今月の優秀作の作者は，先月と同じ3人ではないか！　別に悪いことではありませんが，やっぱりいろいろな人が載ったほうが楽しいですよね。みんな，がんばれっ！　新潟の**佐治**くん，キミは惜しかった。背景を描きこみ過ぎたのが裏目にでてしまったのだ。また送ってね。

で，来月は愛知県豊田市・HOWくんのリクエストで「オウムとキツネの合成」。しめ切りは2月18日必着まで。

▲岐阜県各務原市・天野優耶

ostrich and sheep

▲埼玉県越谷市・枌谷　力

DNA

▲富山県中新川郡・DNA

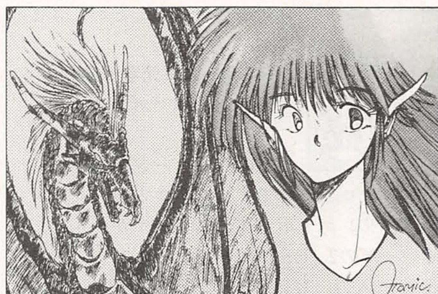
ファンタジー通信伝言板

読者間の交流の場として使用してください（ハガキは縦でお願いします）。

ファンタジー通信・イラストギャラリー



広島県安芸郡・おそ松まこぷ
手：今月のお気に入り。住所は鉛筆で書かないでね



東京都北区・ATOMIC
手：えっ，漫画描いたの？ 見たい！ 送ってね



山梨県甲府市・HAKU-B
手：肖像画っぽいイラストだね。この調子でガンバレ！



東京都北区・ALASKA
手：いつもとタッチがちがうね。こっちもイイぞ！



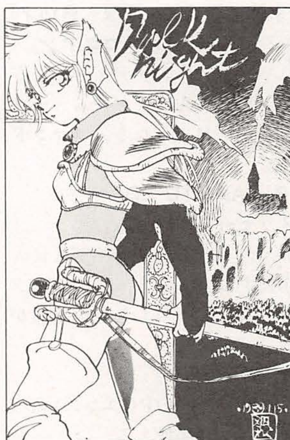
三重県度会郡・実
手：竜はお友だち♥ いいねえ，こういうイラストも



大阪府豊中市・ZOEDON
手：ユーミンを聴いて得たイメージとのことです



神奈川県横浜市・北 斗七星
手：最近，初投稿の人が増えてます。みんなウマイね



茨城県新治郡・冬凪れく
手：今度の本も期待しています。体は大切にししようね



広島県廿日市・TOM
手：こういう屋敷（神殿？）に住んでみたいなぁ

●●●●●●●● 読者が創る…………………… ●●●●●●●●

ベーマガ㊙情報局

㊙ X68000版『めぞん一刻』のBGMとADPCMの音を聞く方法です。

まず最初に，ドライブAにシステム・ディスク，ドライブBに『めぞん一刻』のNo.0ディスクを入れる。

1.BGMを聞く方法

A＞B：
B＞¥SYS¥OPMDRV.X
B＞COPY_OPM¥ﾌｧｲﾙ名. OPM OPM
（ファイル名は，ICHINOSE, CINEMA, KANASHIMI, FUKUZATSU, YOAKE, SUKISA, NEGAI, KYOKO, ENKAI, HABURASHI, KAIENのどれかを入力する）

2.ADPCMを聞く方法

B＞COPY_PCM¥ファイル名. PCM PCM
（ファイル名は，HONTOUWA, SHIKKARI, AETE, GANBA, NANIYOMOU, MOUGODAISAN, ANATADAKE, ATASHINEのどれかを入力する）

［栃木市・**毛塚健次16才**］

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇スペシャル』でヘビメタ版・サザエさんを聞く方法。

ドライブAにOPMDRV.Xの入ったシステム・ディスクを，ドライブBに『めぞん一刻』に付属の「SAVE_MAISON2」のディスクを入れる。そうしたら，コマンド・モードを立ちあげて，下記のコマンドを入力する。

A＞COPY B:¥_OPM¥SAZAESAM. OPM OPM⏎

［栃木市・**毛塚健次16才**］

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇スペシャル』の㊙です。

①まず，システム・ディスクを立ちあげ，そして，抜き取ります。それから，N00_MAISON2とSAVE_MAISON2を立ちあげます。そうしたら，N00のほうのSYSを開けて，opmdrv.Xとfloat2.Xを実行します。つぎにSAVEのほうのBINを開けてMAISON3.Xを実行します。すると，『めぞん一刻・番外編』というアクション・ゲーム（かなぁ）ができます。

②四谷さんにはしごをもらって，最終日に屋根へ行くと，「耳をすます」というコマンドがでて，響子さんのサンプリングの声を聞くことができます。

［京都市・**大三元字一色15才**］

㊙ X68Kの『ボスコニアン』の㊙です。

その1.「コード入力キー」をロックしてゲームをすると，サンプリング・ボイスにエコーがかかります。

その2. [ESC]キーでポーズして，[記号入力] [登録] [HELP]の三つのキーを押すと，メッセージがでます（曲も変わる）。

P.S. 僕としては，『ドラスピ』よりも『ボスコニアン』のほうが，おもしろいと思う。今度は『ラリーX』をだしてほしいです。

［兵庫県神戸市・**山下佑一15才**］

㊙ X68K『ボスコニアン』の㊙を紹介します。

1.日付をつぎのとおりにする（下記の四つから一つ選んでください）。

①1月24日
②3月14日
③9月29日
④12月12日

そして，起動させる。

2.時間を夜中の2：00～3：00までの時間に合わせる。

そして，起動させる。

これで，デモプレイ画面に，メッセージがでる。音楽もなるよ。

［東京都世田谷区・**栗原　豊15才**］

㊙ **X68K『ボスコニアン』**

1.システム・ディスクをドライブAに，ゲーム・ディスクをドライブBに入れる。コマンド・モードで，

ED　B:KAIHATU. ED

で，メッセージが読める。

2.ゲーム・ディスクをドライブAに入れて起動する。すると，星のグラフィックと共に，いつもとちがう曲が流れる。

X68K『パワーリーグ』

1.1988年9月号の㊙のPCエンジンのパスワードは，全部使える。

2.エディット・モードで[F1]とⒷボタンを押したまま，Ⓐボタンを押すと，HuBEESが，エディットできる。

［東京都世田谷区・**栗原　豊15才**］

㊙ X68000版『パワーリーグ』で，「必ず三振をとれる方法」※対ヒュービーズにも使える技。

〈条件〉①右投げの投手であること。
②オーバー・スローの投手であること。

〈方法〉相手が右バッターの場合。
①投手（セット・ポジションのとき）を，レフト側にできるだけ寄せる。
②スピード・ボールを投げたときから，キャッチャーのミットに入るまで，十字ボタンの右ボタンをずっと押しつづける。

相手が左バッターの場合。
①投手をライト側に寄せる。
②同様に，今度は，十字ボタンの左ボタンを押しつづける。

以上のやりかたで，相手バッターは三振する。

〈注意点〉

相手バッターに打たれないようにするためには，ピッチャーのスタミナがなくなってきたら（変化球のキレが悪くなってきたら），ピッチャーを交代させること。

［東京都練馬区・**栗山　智16才**］

㊙ X68000版
沙羅曼蛇

「ほえろ！ イントルーダⅡ作戦」
腕に自信のない方におすすめします。

・イントルーダにダメージを与え続け彼が死ぬ寸前ぐらいに[ESC]を押す。あとは[TAB]を少しづつ押してコマ送りをしていけばいい。
「うおぉー」の声がきけます。その後ボイスでGo Up!!と入ります。

・私のドラスピはゴールドを取っても10000 PTSがもらえない。ひさんやなー



［長崎市・**古賀康広16才**］

㊙ X68000の『フルスロットル』にはBGMをすべて演奏できる，バッチ・ファイル

(SND1. BAT, SND2. BAT)が，お**ま**
けとして入っています。
〈聞きかた〉
システム・ディスクのCOMAND. X
を起動する。
COMAND/B：4⏎
と入力する。『フルスロットル』のBディ
スクをセットして，

**SND1　1　**⏎
**SND1　2　**⏎
**SND2　3　**⏎
**SND2　4　**⏎

以上のいずれかを入力する。P.S.
『沙羅曼蛇』や『ドッジボール』もこ
のような，バッチ・ファイルを作れば
おもしろくなる？

［富山県西砺波郡・**柴田敏男？才**］

秘　『スキーム』をボツにされたよーなので，今回は『ヴェイグス』88ＳＲでいきましょ。
ゲームがはじまるまでにつぎのキーを押していると，おもしろいモードに入れます。

VRF…VEIGUES CDV MODE
SUM…サムしかとけないでしょモード。
IYA…これならとけるでしょモード（だったと思う）。
ANO…もーしょーがないなーモード。
IWA…IWA君にもとけるモード（ダメージが減る）。

［東京都福生市・**とびもあい？才**］

秘　ＰＣ－88版の『ヴェイグス』の㊙です。
1.ディスク１をドライブ1，ディスク4をドライブ２に入れて立ちあげる（そうすると，ターミナル・モードに入る）。
loginとでたら，GUESTと入れ，password とでたら，GAMEARTSと画面にはでないが，入力。そして，COMANDとでたら，「？」と入力すると，好きなコマンドを選べる。また，COPYと入力すると，メッセージがでる。
2.1570（マザーボード）を押しながら立ちあげると，ツイン・レーザー。
同様に，

1360	アサルト・ガウスガン
2750	パルス・レーザー
4567	プラズマ・ライフル
6789	プラズマ・キャノン

これ以外に，てきとーにやっても，なるときもある。※この技は１面のみ。

［北海道苫小牧市・**長崎大輔14才**］

秘　88ＳＲの『ヴェイグス』で，ゲームアーツお得意の隠れゲームが!!
まず，88のシステム・ディスク（2HDは不可）を立ちあげて，『ヴェイグス』のディスク１と入れかえます。そして，FILES⏎すると，スーパーディフォルメ・ヴェイグス，〝SDV. BAS〟というゲームが入っています。
今度の隠れゲームには，マシン語が使われています！ただし，RUN⏎する前に，width 40，25⏎としないと，おかしな具合いになります。

［埼玉県富士見市・**たこら15才**］

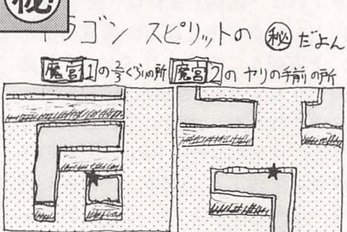
秘　『ピラミッド・ソーサリアン』の情報です。
どのシナリオでもいいから，ADD TO LIFEの魔法を使って，冒険から帰って，また冒険にでてみると（『ピラミッド・ソーサリアン』のシナリオでない人はダメ），HPの上限がおよそ，倍近くにあがっています。それを繰り返してみると，あっという間に，MAX. HPが50,000になります。

［宮城県仙台市・**矢幡貴史16才**］

秘　ＰＣ－88ＳＲ『ＸＺＲII』で，デバッグ・モードと，おまけゲームを見つけました。やりかたは，ミュージック・モードのとき，〝PUSH SAPCE〟とでているときに，ローマ字で“MARINA”と入力すると，デバッグ・モードに入りまた，“MIKI”と入力すると，おまけゲームができます。
なお，このやりかたは，ディスクBをドライブ１に入れて立ちあげると，このことに関するメッセージがでます。

［埼玉県秩父市・**笠原孝司17才**］

秘　C-ENGINE版
ドラゴン スピリットの ㊙ だよん



★じるしの所を対地ファイアーで打つと
?の アイテムが出る！
効果は　スモール＋ワイド＋パワーウイング
です.
〜おまけ〜
エンディングが終わっても、1分37秒ほどまつと何かが起こる!
?のアイテムのおかげで1日でクリアしてしまった
ドラ・スピ　最高!!

［福岡県飯塚市・**ゴンタの助17才**］

秘　ＰＣ－88ＶＡ版『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』のちょっとした㊙です。
まず，一つは，シフトキーを押している間だけ，キャラクターの動きが速くなります。二つめは，ROLL UPを押している間は，BGMのテンポが速くなり，ROLL DOWNを押している間は，テンポが遅くなります。

［新潟県三島郡・**藤田秘露幸16才**］

秘　ＭＳＸ版『ゼビウス～ファードラウトサーガ』で，ミュージック・モードと，コンティニュー（スクランブルのみ）を発見しました。
やりかたは，スクランブル・モードにして，自機選択画面のときに，SELECTキーを押しながら，Zキーを押すとできます。
P.S.エリア14のムズさはなんだぁー！

［愛知県名古屋市・**秋田真典？才**］

秘　ＰＣエンジン用『スペースハリアー』のコンティニューの方法を見つけました。
まず，スコアを4,000,000点以上とって，ネーム入れの画面にします。そして，CNTと入力すれば何回でもオープニングのときにコンティニューが使えます（ただし，６面に満たない場合は，１面からのスタートとなります）。

［広島市・**伊藤　豊19才**］

秘　メガドライブ用の『獣王記』の㊙です。
各面の獣人設定を行なう方法を教えましょう。
『獣王記』のタイトルがでているとき（でる前でもよい），ななめ左下とⒶⒷⒸボタンをすべて押してスタートすると，すべての面の獣表がでるので，あとはコントローラで合わせて終わりです。

［富山県高岡市・**宇宙皇子16才**］

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。
くれぐれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



もうすぐ2月14日。今年のバレンタインデーにはチョコレートがもらえるかどうか，ハラハラドキドキ胸をときめかせている読者の人もいるんじゃないかな？　ボクはと言ったら…ご想像におまかせします。山下　章です。

さあて，先月号で予告したとおり，今月から「読者のホンキホンネ」のページが倍付けになったのだ（闘技場じゃないってば！）文字量・内容ともにレベルアップ！みなさんからの熱い投稿に負けないように，ボクもガンバらなくっちゃ。

RPGについて思うこと2題

最近のRPGのほとんどは，世界が巨大な悪の手によって危機にさらされていて，それでその敵をやっつけろという内容の物ばかり。思うんだけどさあ，そんなに大きなことじゃなくても，もっと他にいろいろあるんじゃないの？　さらわれた王女を救いに行くとか，盗まれた物を捜しに行くとか。もう少し頭をひねってほしいね。

それから，敵の強さの設定にも問題があるんじゃないか。そりゃ，キャラクターも成長するんだから，敵もシナリオが進むにつれて強くならなきゃしょうがないだろうけど，その強くなりかたが気に入らん。たとえば，ある塔にボスを倒しに行ったとする。塔の中にいるザコ敵とは対等以上で戦えるのに，なぜかボスだけ異様に強い。そういうのはやめてほしいよなあ。プレイヤー泣かせだよ。だってボスを倒さないと先に進めないわけだから，どうしても経験値をかせいでレベルアップしなくちゃいけない。しかしだ，ボス以外のザコ敵は弱いから，あまり経験値が入らない。ということは，ただでさえ面倒なレベルアップが，もっとキツくなってしまうわけだ。

経験値かせぎをしなくても自然とキャラクターが成長していき，なおかつシナリオがしっかりしていておもしろいというRPGを作ってほしいなあ。

［愛知県江南市・**杉浦貴雄14才**］

経験値ってなに？――RPGには絶対欠かせないパラメータのひとつです。しかし，HP等のパラメータと比べると，今一つピンときません。そもそも僕達に経験値というものが存在するのでしょうか。

経験値とは（僕が知る限りでは）D&D®が生まれてからはじめて世にでてきた概念であり，キャラクターの成長を数値で表現するという画期的な発明でした。「成長」がRPGのもっとも顕著な特徴であり，それを見事に数値化したこの発明は，今のRPG隆盛の基礎となったものだと確信しています。

しかし，D&D®での経験値を増やす方法が主に戦闘によるもので，それを多くのコンピュータRPGが採用してしまったため，ある弊害が生じてきました。それは言うならば「経験値至上主義」です。

人間というものは，たとえば人と会話をすれば「話術」または「交渉術」が向上し，道に迷えば方向感覚が磨かれ，金庫破りに成功すればシーフ技能が向上するように，戦闘以外にも（RPGに役立つ技術が）成長しています。けれども，コンピュータRPGは戦闘のみを成長の手段として認め，他の成長過程を一切無視しました。これが戦闘による「経験値かせぎ」を増長し，RPGは経験値をかせぐゲームだ，という誤った認識が世の中に広く蔓延するという結果になってしまいました。

RPGは役割を演ずるゲームです。そして，その『自分』の成長を楽しむゲームだと思います。経験値かせぎをしなくては前に進めないゲームなど，成長の押し売りにすぎないと思うのは僕くらいでしょうか？

［東京都町田市・**加納　穎18才**］

■山下：このコーナーに送られてくる意見の中で特に多いのが，最近のRPGに対する不満をぶつけたもの。やはり経験値かせぎにイヤ気のさしてきた人が増えているからなのだろうか？ではどうしたら経験値かせぎをなくすことができるのか，理想のRPGは具体的にどのようなものなのか―そのへんの意見も聞かせてほしいな。

メガドライブのCMはオカシイ！

あのセガ・メガドライブのCMのことなんですが，「最近ゲームがおもしろくなくなってきたのは，ハードに限界があるからだ」というセリフは明らかにちがうと思うんです。

そりゃ，ハードに限界があることは認めます。そのために新機種が発売されるのもわかります。しかし，「ゲームのおもしろさ＝ハードの機能」ではないと思うんです。そんなことを言っていたら，SCシリーズやBM-Jr.その他の機種には名作がないということになりませんか？

たとえハードに限界があろうとも，その限界の中でいくらでもおもしろいゲームはできるはずです。逆のことを言うなら，VGGコーナーで見城先生が書いていた「いくらハードが良くなっても（ハード＝体感ゲームetc.），ソフトがつまらなければいっしょ」ということだと思うのですが……。

［石川県熊美郡・
うんちくブースカ？才］

■山下：つまるところ，ゲームがおもしろいかどうかという判断は，そのアイデア性による部分が大きいとボクは思う。まあ，ある程度は個人の主観によって差もでるだろうけど，たとえばシンプルなグラフィックの『テトリス』

と，高性能なハード上で動いているドハデの『サンダーブレード』を比較してみると…。どうですかァ（©アントニオ猪木）？

会社名でゲームを選ぶなんて……

この前，あるコンピュータ・ショップにソフトを買いに行ったとき，こんな会話が聞こえてきました。

「このソフト，おもしろいかなあ？」

「どれどれ。あー，これは○×（ソフトハウスの名前）だから絶対つまんねーよ」

僕はこの会話を聞いて，はっきり言って腹がたちました。たしかにメジャーと呼ばれるソフトハウスのだしているゲームには，ハズレがあまりないかもしれません。しかし，ゲームソフトを買うのに，そのゲームのシナリオやグラフィックスを見るよりも先に，ソフトハウス名を見ておもしろいかどうかを判断してしまうなんて，とても悲しいことだと思いました。

それに，有名ソフトハウスのゲームでも，誇大広告で前評判ばかり高くて，実際にやってみるとつまらないものもけっこうあります。逆に，あまり知られていないソフトハウスのものでも，絶対におもしろいゲームがあると思うのです。

ソフトハウス名からゲームの内容の良し悪しを判断したりする人がいたら，ぜひその考えを改めてほしいと思います。

P.S.話は変わりますが，少年○ャンプのファミコン△拳というコーナーで「嫌いなメーカー&つまらなかったソフト・ワースト10」が載っていたのですが，みなさんはどう思われたでしょうか？

［神奈川県川崎市・**市川晴彦17才**］

■山下：ごもっともで。とは言え，いざ内容が見たくても，商品のパッケージを開けるわけにはいかないからどうしたものか。やっぱりボクらの書く原稿に依存する部分が大きいのかなあ？

またまたMSX2版ゼビウスへ

ベーマガで話題のMSX2版『ゼビウス』をやってみて，思ったことをいくつか……。

「Recon」モードがメチャクチャむずかしいっ！　僕はコナミのパワーアップ型シューティングばかりやってきたせいか，こっちが強くならないと非常にキツイです。また，自機のスピードが速すぎるっ!!　しょっちゅう敵に体当たりしてしまいます。こんなふうに言うと，「自分の下手さを棚にあげておいて……」と言われそうですが，このゲームをやって正直に思ったことなのです（アーケード版ではエリア10までしか行けない僕……）。

それから，僕が一番気に入らなかったことが「Reconモードにコンティニュー機能がない」ということです。いつか山下氏がホンキ・ホンネで書いていましたが，コナミのシューティングの良さはコンティニューできるところにあるのです。コンティニューすることによって「やってやるぜ！」という気も起こると思うのですが……。

あと，蛇足ですが，BGMもノリがイマイチです。せっかくFM-PACも買ったのに，PSGとあまり変わらないのは悲しいです。「♪完全対応」が泣いているぞっ！

とまあ，これが僕のホンネです。でも，おもしろいゲームであることには変わりありません。ナムコの文句ばかり言ってごめんなさい。続編は少なくとも以上のことをクリアしてくださいね，ナムコさん！

［三重県松坂市・
大魔王シャザーン17才］

■山下：う～んゲーム・システムのちがい（パワーアップ物であるかどうか）や難易度の差があるから，一概にどのシューティング・ゲームにもコンティニューが必要であると言えるかどうかはむずかしい問題だけど……。読者のみなさんはどう思う？

■ナムコット（河野　光）：コンティニューを付けなかった第一の理由は，オリジナルのゼビウスにもなかったからです。自機のスピードに関しては，山下さんの記事にあったように，敵の攻撃難度が高いため少しでもかわしやすくするために速くしたんです。

私なんかコナミさんのゲームのほうが，よっぽどむずかしく感じるのですが……。

イースVSイースII論争

僕は『イースII』のストーリーで，リリアを登場させたのが失敗だったと思います。ストーリー上どうしてもフィーナとリリアの間の醜い争いを想像してしまうし，ましてやエンディング，アドルとフィーナの悲しい別れのあとのリリアのあの笑顔（アドルが無事に帰ってきたからというよりは，アドルがフィーナよりも自分をとってくれたからと想像してしまう）。僕はこれを見たとき，一瞬ムラムラするものを感じました。これではアドルは単なる女泣かせじゃないか！

イース・スタッフのみなさん，アドルの名誉（？）とリリアのアドルへの愛のために，リリアを『イースIII』にも登場させてやってください。

［大阪府豊中市・**マーちゃん？才**］

あえて言うなら，僕は『イースII』のほうが好きだ。たしかに2月号の舘山丈太郎クンが言っているように，『イースII』はファイアーの魔法やデカキャラの弱さのせいで，アクション面では『イース』より劣っているかもしれない。

ケド，『イースII』のほうがゲームの感情移入度が大きいと思うのだ。豊富なイベントのため長くても飽きのこないストーリー。特に，神殿の地下水路から鐘撞堂にかけてがスゴく，ダレスの横暴に対する怒り，皆を助けられなかった自分のふがいなさ，と僕は完全にアドルになりきっていた。

エンディングも個人的に『イースII』のほうが好きだし（映画を見たような感動に襲われた），やっぱり『イースII』のほうが良いっっ。

［茨城県日立市・
いきなり爆霊地獄14才］

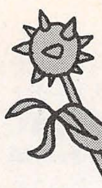
■日本ファルコム：こんな反応がいただけるのも皆さんの心の中で，今もアドルが，そしてイースが生きているからなのでしょうね。まだアドルの冒険は続きます。これからも応援してあげてくださいね。

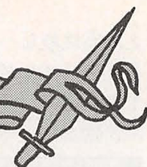
応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係





読者の闘技場

今月は最終回前夜祭で経験値倍付け！

最終回を目前にして，経験値レースがますます白熱してきた。なかでも目立つのが，新人の忍者の投稿。たしかここで一発，ダ〜イドンデン返シィを狙うには，忍者が最短距離なのか？　いえいえ，来月号の最終回では，どの職業の人にも大チャンスをあげちゃいましょう。そう。やっぱり。予想どおり。だれもがそうなんじゃないかと推測していた，来月の闘技場は恥も外聞もかえりみない経験値の3倍付けだっっっ!!

レフェリー：山下　章
TOMMY：たやすこ
賞名提供者：体感嵐
（新潟県長岡市・トータル体験値5：レベル3戦士）

今月の歌舞〈金〉Z賞

（5Exp×2＝10Exp）



新潟県長岡市・キース・ガーラント17才
トータル経験値10：レベル5忍者
山下：うまいっ！　ひさびさに心をうたれた1枚だ。ヒバパンゴ＝Yu-You＝悠悠(ゆうゆう)（上野動物園の新しいパンダの名前）という三角関係（？）をこれほど見事にまとめあげるとは。Yu-You本人も涙を流して感動していた。文句なく金。

今月のトップラン〈銀〉グ賞

（3Exp×2＝6Exp）



東京都新宿区・赤木　周16才
トータル経験値6：レベル3忍者
TOMMY：コナミ本の執筆追い込み中なのであたしは今月の闘技場を休ませてもらいましゅ。あー，もう一度MSX『沙羅曼蛇』を最後までやらなくちゃいけないなんて，ひいっ。この銀賞を見て気分転換でもしなくっちゃ。

今月のサンダーブレー〈銅〉賞

（2Exp×2＝4Exp）



新潟市・ミミッタハナコ16才
トータル経験値5：レベル3僧侶
山下：ハハハ，なつかしーいっ！　そうそう『デゼニランド』のラストでは，柱を磨くと三月磨臼がでてきたんだよね。あれからもう5年。年のたつのは早いもんだ。もういい加減答えをバラしても，ハドソンさんも怒らないでしょう。

今月の大ボケ（0Exp）



石川県加賀市・菅野義裕15才
トータル経験値20：レベル9魔法使い
TOMMY：おいおい，ついに菅野まで大ボケ野郎の仲間入りかあ？　狙っているとはわかっていても，ついつい選じまうんだよな。スタイルが悪い！

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞1部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	バックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

来月は波乱必至の最終回・経験値3倍付け!! 最終メ切りは2月22日必着だ!!

☆佳作（1Exp×2＝Exp）



宮城県栗原郡・NORI-P16才
トータル経験値 6：レベル 3 戦士
見城：ハガキの表に「これが載ったら萩の月を送ります」と書いてある。君の住所はメモったよ。



青森県十和田市・なっとまん15才
トータル経験値12：レベル 5 僧侶
見城：しかしこれだけ萩の月の宣伝をしているのに未だ開発元の三全社からは折詰めの一つもこない。



兵庫県川辺郡・ワムウのピアス16才
トータル経験値28：レベル12戦士
山：失礼なっ！　まだ書いてもないⅤが遅れるなどとの暴言，拙者許しませぬぞう（でも不安）。



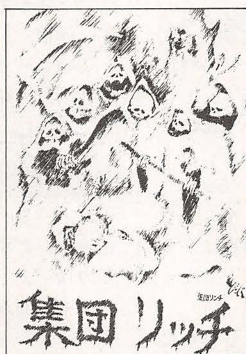
東京都八王子市・ほえほえ16才
トータル経験値12:レベル5魔法使い
山：う～む，あながち絶対に発売されないとは言い切れないところがコワイ。キャッチが強烈だね。



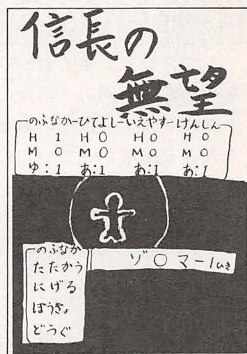
石川県加賀市・菅野義裕15才
トータル経験値20:レベル9魔法使い
川野：五輪で小谷さんが演技をしていたときのBGMを山下さんが68で作ってくれとうるさいのだだ！



長崎県諫早市・7Gのオペレーター
トータル経験値 2：レベル 1 忍者
山：今月はなぜかダジャレが多くなってしまった。ギルくんは 1 夫10妻の家庭生活を送るってか？



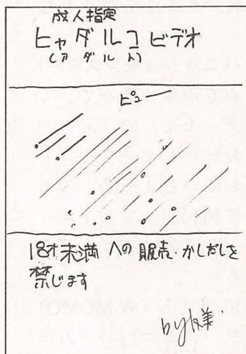
岩手県花巻市・ぴぴ17才
トータル経験値 5：レベル 3 忍者
山：先月号につづいてのリッチ・シリーズ第2弾。リッチリッチチャプチャプランランラン♥



富山県高岡市・うなむた14才
トータル経験値 2：レベル 1 忍者
山：ホンキホンネとじつにタイムリーなネタだね。無望じゃなくて無謀だと思うんだけど…わざと？



石川県加賀市・逃げる財閥君15才
トータル経験値 2：レベル 1 戦士
MUNEPI♬：おいおい，岩田くんってのはダレなんだい？もしかしてボクの高校の同級生？？



北海道函館市・友美ちゃん15才
トータル経験値 2：レベル 1 忍者
山：しまった，Hなネタはもうやめると宣言したハズだったのに。くそっ来月こそは（これも不安）。



兵庫県川辺郡・ワムウのピアス16才
トータル経験値28：レベル12戦士
山：『スナッチャー』のBGMはホントにGOOD。ゲームと音楽のマッチング度は史上No.1かも。



宮木県栗原郡・DIO-2？才
トータル経験値11：レベル 5 戦士
山：広告のパロディだね。でも首が疲れるし皆が迷惑するからハガキは縦に使うように！

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の５種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。
(例)遊び人・TOMMY21才
職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると１-５Ｅｘｐがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい(？)景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく（？）。しかも，レベル20になったときにもらえ景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年４月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

●今月の景品獲得者：レベル 3 戦士・NORI-P…ベーマガ原稿用紙（学校の作文に使ってみるのもおもしろい），レベル12戦士・ワムウのピアス…ベーマガライターズのサイン色紙（いそいでみんなのサインを集めなくちゃ）

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。今月は，いくつかのコーナーでかなりのスペースをとってしまって，やりたかったコーナーができなくなったりしました。前から予告しているやつは，来月以降にやるつもりですので。

消滅の美学 〜やられパターン研究〜

予告どおり，やられパターンの特集をやるぞ。今回の「消滅の美学」というタイトルは，常連の**みゅーくん**のアイデアを採用させていただきました。

★やっぱり一番印象に残っているのは，『ワンダーモモ』の「ふえ〜ん，もうだめ」でしょう。同意見が100通はくると見た（**■見城**：そんなに来とらんつーに）！

『ダライアス』のボスのやられかたもよかった。「ドカーン（爆発音）」「うご〜ん!!」「ゴゴゴゴ（沈んでいく音）」となって面クリアのテーマが流れるという演出は最高！

（新潟県中頸城郡・Paladin）

■見城：確かに，ボスキャラが爆発してそのまま消えずにゆっくりと沈んでいくというあの演出は，新鮮でよかったですね。重量感もでるし。

★『ドンキーコング３』…死んだとき虫がよってきて，虫がいなくなったとき残っているのはスプレーだけというとてつもなく暗いもの。

（三重県名張市・HYPER-RAM）

■見城：おおっ，懐かしいねえDK３。これがでたときはみんな「ドンキーコングがシューティングになっちまうとは何事か」と，ブーブー言ってました。アイデア的にはけっこうくふうが見られたゲームだったんですけどね。

★コナミの『魔獣の王国』…男のほうはどうでもいいけど，あの美しい（たぶん）ラブライナが白骨になってしまうのはあまりに悲しい。うるうる。

派手なものといえばUPLの『ミュータントナイト』。見城さんの好きな「はね回りパターン」＋「しぼみ死に」という，黄金の組み合わせ。

あと，とかくつまらないといわれるシューティングものですが，そんなことないと思います。ビックバイパーのやられる音なんか快感ですよ（グラＩのほうがとくに）。

（大阪府寝屋川市・甲斐石太）

■見城：グラIIの氷の面とかでこれを聞くとちゃぶ台，じゃなかったゲーム台をひっくり返して「こんなもん，復活できっかあ！」と，どなりたくなるぞ，僕は。

このコーナー，けっこうおもしろいので来月も続けましょう。

ゲームは語る 〜しゃべるゲームについて〜

★しゃべるゲームで最高なのは『銀河任侠伝』ですね。とくに気に入っているのは…。

○デモ画面およびCM(？)の「ジャレコ！」…もしかして自社名を言わせているゲームなんてこれだけじゃないですか？

○マムシ・ドリンクを飲んでいるときの「んぐ，んぐ，んぐ，んぐ」…まさか「飲む」音声がでるとは思わなかった。

（岩手県和賀郡・バニッシュモンスター）

★しゃべるゲームで印象に残っているセリフは『ワンダーモモ』の「ガンバリマース」や「お願いしまーす」などです。とくに「お願いしまーす」のカワイイ声に負けて何10回コンティニューしたことか…（とどのつまりヘタなだけだったりする）。

（長崎県諫早市・W.MOMO）

★『フェイスオフ（ナムコ）』の「あ〜あ」っていうのが，香澄ちゃん（もちろんＰIII）の「あ〜あ，また負けた」にそっくりだと思います。きっと『フェイスオフ』に香澄ちゃんが応援に行ってるんだ，と私は信じます。

（愛知県豊川市・VRC-ZIE）

■見城：何だか今月はＰIIIとワンダーモモネタが多くてなあ。しかし，『フェイスオフ』のチアガールのデモはみょうに凝ってますね（点数が入るたびに応援の内容が過激になっていく）。『フェリオス』もそうだけど，最近のナムコは女性キャラ作りに社運を賭けているように見える。

コンティニューについて考える

★昔からコンティニューのできるゲームというのは山ほどありますが，その中にはコンティニューがあるがためにイライラさせられるというゲームがかなりあります。まず，『R-TYPE』のように途中で死ぬと復活がむずかしいパワーアップするゲーム。あのようなタイプのゲームは，何回コンティニューを使ってもお金のムダですから誰もコンティニューをしませんので，コンティニュー機能がムダです。

それからつぎにやたらコンティニューを待つ画面の長いゲーム。あれは本当にイライラします。ゲームをはじめからやりたくても10〜20秒待たなければならないんですから。まあ最近のゲームはコンティニューするかしないかを選べるものが増えたからいいですがそういうゲームはコンティニュー待ち時間をのばしたほうがいいでしょう。そうすればあわててコインを捜さずに済みますから。

僕が思うには，理想的なコンティニューは『ドルアーガの塔』のようなものではないでしょうか。あれならあわてずにコインを捜せる余裕もあるし，コンティニュー待ち画面を待たずに済む。僕の意見に反論お待ちしています。

（神奈川県鎌倉市・YSSM佐野）

■見城：じつにストレートで，いいこというね。僕もつねに不満に思うのは，何でコンティニュー（長いので，以下「継続」といいます）するとパワーアップが最弱装備からスタートするゲームばかりなのかということ。だってそうでしょう？継続する人はヘタだから継続するわけだし，そのうえ何といっても，わざわざコインを入れて途中からゲームをはじめてくれるわけでしょ。プレイ時間が，明らかに短くなるんだよ，その時点で。だから僕としては，たとえば３機設定スタートのゲームだったら，継続した場合，最強パワーアップ＋５機設定ぐらいでスタートさせてくれればいいと思うんですよ。決してウケ狙いで大げさにいってるわけじ

ゃなくて本気でそう思います。だって継続するということはすでにその人はそのゲームに続けて2コインも投資してくれているんだもの。メーカーの人は，そんなお客に対して多少でも感謝の念を表すべきだと思います。

それで思いだしたけど，ナムコの『メタルホーク』の継続はあまりにケチくさい。あれって標準設定が200円1ゲーム・3機設定でしょ。これを継続すると100円1ゲームになるかわりに2機設定になってしまう。ケチケチ商人かっつーの，帳尻合わせが細か過ぎる。ゲームはすごくおもしろいのに，これには興ざめしました。

継続について，もう1通お便りを紹介します。

★僕はコンティニューというものは，あまり必要ないと思う。コンティニューというのは，1コインではそのゲームをクリアできない人のためのサポート機能であると思う。

コンティニューを使い，そのゲームをクリアして，良かったと思う人もたくさんいるだろう。だが，そこまでしてゲームをクリアしなければならないのだろうか。確かに，誰だってゲームをすれば，クリアすることや高得点をとることを目指してやるものであり，クリアできれば，こんなにうれしいことはない。だが，ゲームとはクリアするのを目的でやるものではないと思う。もし，それが目的であれば，ゲーム・アイデアなど別にオリジナルでなくてもいいし，飾りだけのゲームでもいいと思う。やはり，楽しむためにゲームをする，これが本来の目的であると思う。もし，内容の濃い，楽しいゲームであれば，クリアしたときの感動がかなり大きなものになると思う。つまり，ゲームをクリアしたか，していないかは二の次であって，ゲームをどれだけ楽しめたか，ということにゲーム本来の目的があると思う。それにもかかわらず，クリアしたかどうかが問われるのは，遊園地で遊んで喜べるように，内容だけでも楽しめるようなゲームが，今のゲーム界には少ないからではないかと思う。

(兵庫県川西市・**地獄の鎧**)

■**見城**：ハガキのすみに「偏見のある意見ですみません」とか書いてあるけど，まったくそうは思わないぞ。少なくとも僕は，君の意見に100%共感する。君は，ゲームの楽しみかたの本質がわかっていると思う。

僕も以前チラッと書いた気がするけど，ゲームはプレイしているその瞬間，瞬間が楽しいからやるんでしょ。全面クリアというのはあくまで目標もしくは通過点であって，目的ではないと思う。

お便りの最後の「遊園地で遊んで…」のくだりは，なかなか的を射ているね。ただ，その辺にはもっと大きな問題点も多々潜んでいると思うけど長くなるのでまたつぎの機会に。

こんなモノいらないコーナー

★シューティングの「安全地帯」！…あれって知ってりゃいいけど，そうでないプレイヤーには地獄の責苦が待っているんだもの。メーカーとマニアがグルになってプレイヤーの差別化を図っているようで。『イメージファイト』なんざ，安全地帯の見本市みたいで嫌い（でも好き）！だいたい，正攻法で闘うプレイヤーを「あんなことも知らねえのか」といわんばかりに見る人が嫌い!!

(愛知県愛知郡・**AXVみゅーくん**)

■**見城**：同様のお便りを三重の荒木良幸君などからもいただいています。彼はこの他にも裏技の類をあげ，「これらの知識の量が，ゲームの腕前に比例する，と勘ちがいしている人が多い」といってます。

僕も同感です。確かに1作に一つぐらいならまだしも，『イメージファイト』は多過ぎます。3面のボス（曲折レーザーを撃ってくるやつ）なんかにしても安全地帯に入っちゃったら，せっかくアイデア性の高い，あの曲折レーザーのおもしろさが生きないじゃないですか(しかし，正攻法で戦おうとすると，あまりにむずかしいのも問題だが)。

『TATSUJIN』の安全地帯を見て「何ですか，あの人をバカにしたような安全地帯は？」といって呆然としていた人もいました。

ですから，比較的ここから攻撃すると楽だよ，みたいな地点はあっていいと思うのですが(そのかわり敵に撃ち込める弾数が少ないとか)，絶対に安全な場所というのはかんべんしてほしいものです。

★『1943』の宙返り…使っている人を1度も見たことがない。メガ・クラッシュの陰で泣いている。

(岡山県倉敷市・**ダース＝インベーダー**)

★『リベンジオブDOH』の「リダクション(自機が小さくなるかわりに得点が倍になる)」…誰も取らないよ，あんなもの。「ツイン」お前もだ！

(埼玉県草加市・**KEI-Cross**)

★『最後の忍道』の渦葉（手裏剣のこと）…こんなもん役に立つか!!

(愛知県名古屋市・**辻友人**)

★『スーパーリアル麻雀PⅢ』の隣りにあるPⅠとPⅡ…いらないというよりかわいそう。

(千葉県柏市・**ぷれすりー**)

■**見城**：PⅠはともかく，PⅡのファンは多いんですよ。そんなこといっちゃいけません。

★僕が思うに，1番いらない物は「風営法」でしょー。真夜中に「あのときコーすればよかったなぁ」などとその日のプレイの反省をしていたりすると突然ゲームがヤリタクなる。なのにゲーム・センターは，やっていない。仕事上，夜中12時以降になってヒマになる人間にとって「風営法」は悪魔です。

24時間営業のイロイロなお店が増える中，なぜ「夢」を売るゲームがいけないのか？世の中なんかまちがってる!!

(東京都文京区・**IDIOT**)

■**見城**：私は，風営法は悪法だと思います。

ゲイングランド通信

★こんにちは，はじめてお便りします。で，いきなり唐突ではありますが，『ゲイングランド特集』をやりましょう。とにかく『ゲイングランド』は奥の深いゲームですから，1度や2度全面クリアしたぐらいでは『ゲイングランド』のすべてはわからないと思います。私もとりあえず12月のはじめ頃からはじめて，1月9日，めでたく全面クリアするに至りました（これで私が全面クリアすることのできるゲームが『オーダイン』に続いて二つ目になりました。セガさん，ナムコさん，ありがとう)。

ここで重要なのは，私がそれほどゲームが上手ではなく，非常に飽きっぽい性格であるということです。にも関わらず，これだけ私にのめり込ませるゲームというのは，今までに出会ったことがありません。

私は『ゼビウス』のころからいろいろなゲームを見たり，プレイたりしてきましたが，今までのゲームと比べて考えてみると，単に私との相性の問題だけでは済まされないような気がしてなりません。『ゲイングランド』というゲームが，私の中で他のゲームに比べてはるかに大きな存在になったことはまちがいありません。

ゲーム・テクニックについてはいろいろありますし，2人同時プレイ時のキャラクターの組み合わせとかもいろいろありますが，長くなるのではぶきましょう。そこで，いきなり「こんなものいらない・ゲイングランド編」

○アスラ…射程が短かいし，ロクな技も持ちあわせていない。ガスコンがでてくると，ほとんどおはらい箱。ただ，レスキュー隊（捕虜救出）として活躍できるかも知れないだけの情けない奴。でもみんなからは「○人」といわれてかわいがられている
○グロウナイト…初心者には3面で役に立つかも知れないが，慣れてしまった人にはジョニーのほうがはるかに効率がいいのでほとんど役に立たないかわいそうな奴（だいたい，光の玉をぶつけるほど接近するほうがおっかない）
○ザエモン…いまいち竜巻の力が発揮できない悲しい奴（ちなみに我々の間ではたつまきゴローと親しまれている）
○マッドパピー…当初，使いづらい足手まといな奴と思っていたが，最近，最終面で意外と能力を発揮することが判明した。ただ，そこまで生かしておければだが
○女性陣…我々の間では最近，何かと捨て駒にされがちだが，実際役に立たないと思う（何だそりゃ)。ハニーなんか爆弾を撃つ方向が固定されていないから，かえって扱いづらいし，マムなんか前方にしか撃てないブーメランを持って何をしろというのか。なかなかの美女ぞろいなだけに非常にくやしい。彼女達の後半戦でのおいしい戦わせかた，誰か教えてくれないかなあ？

──こうやって見てみると，けっこうデキの悪いキャラのほうが愛着を感じたりして…。各キャラの魅力というのも『ゲイングランド』の大きな魅力の秘密でしょう。

あの，ここで質問したいんですけど，4－8面って敵を全滅させてクリアすることができますか？どうしても敵の残りが8になったところでにっちもさっちもいかなくなって，けっきょくできるだけ脱出，スペシャル・ボーナスもゼロになってしまいます。できればこの謎をベーマガ誌上で教えていただきたいんですけど…。

（埼玉県富士見市・OVER-B）

■**見城**：いやー，『ゲイングランド』をやっていない人には全然わからないコーナー作っちゃってごめんなさい。彼のハガキ7枚に渡る熱のこもったお便りに負けました（本人は封筒にすればよかったと後悔していた)。一応今回限りの予定なんで，今しばらくお付き合い願います。

OVER-B君，僕も2人用だけど先日クリアしましたよ。本当にやってよかったと感動しています。'88年のゲームでは，個人的に『サイバリオン』と並んでズバ抜けてよいと思います（いや，ここ数年でもこの2作はズバ抜けている！)。

実際，『ゲイングランド』は，その良さを見抜いた人間の間ではかなり評価が高まっているようです。とにかくあのおもしろさを1点に集約して説明すれば，やはり「その場所に合ったキャラを20人の中から選べるという選択幅の広さ，そしてそれぞれのキャラを生かせる場所がちゃんと用意されている」ということだと思います（確かに今一つ使えないキャラもいるけど)。あと個人的にすごいと思ったのが，ハイアングルといって，高いところなどを攻撃するための武器を持っているキャラが何人かいるのですが，その射程だけでなく弾道までそれぞれ設定されているという点。だからたとえば障害物の向こう側に矢を飛ばそうとしたときに，その障害物に近づき過ぎると射っても弾道が低いうちにぶつかってしまい，上を越えないという現象が起きたりするのです。まあ，この辺がこのゲームをマニアックにし過ぎているんですけどね。

で，キリがないので，4－8は敵全滅が可能かという質問についてなのですが，これ，日本中のGREAT GAINER（『ゲイングランド』のプレイヤーのこと）達が悩んでいまして，全滅できたという話は一つも聞いたことがありませんでした。そこで先日，セガに別件で取材に行ったときに開発担当のかたに直々に質問しました。これはやはりBUGだそうです。要するにプログラム・ミスで，あのレーザー砲台を敵の数に入れてなかったのだそうです。苦情があれば新バージョンをだす用意はできているので，みんなでセガに苦情をいおう（おいおい)。

P.S.エンディングも本当に素晴らしかったけど，あそこにでてくる登場人物がほとんど誰だかわからないんですけど…（サイバーしかわからない)。

1月号の宿題の答え

1月号の宿題は，「各ゲーム・メーカーのマスコット・キャラをリストアップしてください」でしたね。しかし，このコーナーは毎度ハガキの集まりが悪い。今月も10通ぐらいしかきませんでしたよ。それらの中から一般的なものをまずリストアップしてみましょう。

▶マスコット・キャラ・リスト
○**ナムコ**…ギャルボス，スペシャル・フラッグ，パックマン
○**タイトー**…ちゃっくん
○**コナミ**…コナミマン，ビックバイパー，モアイ
○**セガ**…フリッキー，オパオパ
○**カプコン**…弥七，佐吉，タル，牛，Pow，モビちゃん（お・多い…）
○**UPL**…忍者くん，ミニ・ドラゴン
○**SNK**…アテナ，ラルフ大佐
○**ユニバーサル**…Mr.Do！，エキストラ・モンスター
○**任天堂**…マリオ兄弟，ドンキーコング
○**アイレム**…ロードランナー
○**テクノスジャパン**…くにおくん
○**テクモ**…テクモうさぎ（？）

──うーむ，なかなか各メーカーのイメージ（？）がでていていいですね。この他にも，神戸の**荒木久史君**からコナミのマスコット・キャラとして「カプセル（グラディウスとかのアレね)」なんていうのもいただきました。それからナムコでカイ&ギルというのも何通かありましたね。

セガといえば，やはりフリッキーとオパオパですかね。『オパオパ』というゲームがでたときは，かなり笑えましたけど（2P側がウパウパと聞いてさらにウケた)。カプコンなんかもモビちゃんが牛にまたがって弥七や佐吉を投げて敵を倒す『Mr.モビの大冒険』とかいうゲームをだしたらけっこうウケそうだけどな。

それからUPLが忍者くんⅢをだすなら，今度はやはり流行に乗って2人同時プレイ可，1P側が忍者くんで2P側はくノ一さんというヒロインをだせばウケそう。

今月の宿題

では，いよいよ「トラック・ボールを使ったゲームをリストアップしてください」でいきましょう。これもけっこうあるんだよなー。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店 名	備 考
イメージファイト（アイレム）	1,649,900	HTL-Y.N	PC巣鴨（東京）	全2周クリア ノーマル設定
テトリス 〈ノーマル・ランク部門〉（セガ）	355,583	Mr.まさし君	GB高田馬場（東京）	ライン=509 レベル=99＋α
テトリス 〈イージー・ランク部門〉（セガ）	999,999＋α	SPREAM-DIG	DLL郡山（福島）	ライン=999＋α レベル=99＋α
サイバリオン 〈実戦編〉（タイトー）	22,417,880	SSC-VAP (OTL)＋αⓉ	PC巣鴨（東京）	全5面クリア ノーミス×4 No.71 ランク・ノーマル
サイバリオン 〈基礎編〉（タイトー）	12,715,340	SSC-VAP (OTL)＋αⓉ	プレジャーキャッスル（東京）	全5面クリア ノーミス×5 ノーマル設定
メタルホーク（ナムコ）	13,468	無敵のRAI	大船CH（神奈川）	全8面クリア ノーマル設定
ハードパンチャー（コナミ）	12,725,950	泉田	ゲーム中央プラザ（東京）	全8面クリア ノーマル設定
ヘビーユニット（カネコ／タイトー）	10,000,000＋α	H.S（理Ⅰ） K.N SHS-Y,N	PC巣鴨（東京） プレイシャトー（神奈川） 大野PL（福井）	各（13-FINAL 12-4-3 12-4
チェイスH.Q.（タイトー）	28,117,780	URX-SPA	プレジャーキャッスル（東京）	全5面クリア ボーナス×4 ノーマル設定
トップランディング（タイトー）	895	K.T	プレジャーキャッスル（東京）	全8面クリア ノーマル設定
ホットチェイス（コナミ）	292,720	URX-CHK (ちゃんちき)SANO	ゲームセンターUFO（神奈川）	全面クリア ノーマル設定
ロストワールド 〈新バージョン〉（カプコン）	7,976,400	ELT-TUC-DDD	ちまき屋別館ワンダーランド（山口）	全9面クリア
オーダイン（ナムコ）	残クリスタル =779,400	AFH-BOM	ゲームセンターパサディナ（大阪）	全7面クリア ノーマル設定
アサルトプラス 〈イージー〉（ナムコ）	1,259,900	無所属BIN 物体「ゆじ」	GB高田馬場（東京）	全5面クリア 残5, ノーミス
迷宮島 〈3人設定部門〉（アイレム）	3,235,050	Sniper-CYGNUS	ゲームプラザ（熊本）	全40面クリア 10万×3
ゲイングランド（1P）（セガ）	30,590,605	P.M.C究極極貧貧民副会長MIU	ゲームプラザ（熊本）	全40面クリア ノーマル設定
ゲイングランド（2P）（セガ）	60,943,315	P.M.C MIU G.M.C KYO	ゲームプラザ（熊本）	全40面クリア ノーマル設定
モンスターレアー（WESTONE/セガ）	963,110	G.M.C.アレク	ハイテクセガ大牟田（福岡）	全14面クリア ノーマル設定
脱獄（SNK）	549,900	EAST-RVV㊣	ゲームセンターニュースター（三重）	全面クリア ノーマル設定
スプラッターハウス（ナムコ）	1,236,600	パブロフの犬	ゲームセンターニュースター（三重）	全7面クリア ノーマル設定
未来忍者（ナムコ）	1,950,520	Mr.まさし君㋐ (あはあくまのあ)	ゲームセンターUFO（神奈川）	全12面クリア ノーマル設定

■パワードリフト（セガ）：コース別集計（タイム優先，エキストラコース突入必須）

コース	タイム	スコアラー	店 名	備 考
Aコース	6′50″38	座布団パワー使用 CRAMP BOY	PC西荻（東京）	スコア=5,702,762
Bコース	6′44″25	BLP-㊇Akindo	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）	ノーマル設定
Cコース	6′47″70	BLP-HCS-ESU（生徒）	PC表町（岡山）	ノーマル設定
Dコース	6′42″18	ASS-MSO-06 OUT	筑波学園CH（茨城）	ノーマル設定 スコア=5,734,657
Eコース	6′50″16	IDA-IPD役員 MIPOLINⓉ	ゲームプラザイエローハット（愛知）	ノーマル設定

まずは先月号のお詫びと訂正から。オーダインはお店側の記入ミスで，誤った記録が掲載されてしまいました（下2ケタは50か00しかでない）。見逃していた私の責任です。続いてトップランディングは東京のプレジャーキャッスルの894ptsというのがトップでした。見落としてしまいました。そしてチェイスH.Q.もプレジャーキャッスルがトップでした。1千万のケタに謎の〝3〟とかいう数字が誤植されていたための見落としでした。正しいスコアは，26,182,250です。本当に数々の失礼，申しわけありませんでした。

今月のトップはイメージファイト！おおっと全2周クリア者がでたかあ！アイレムのスタッフは言いました，「この世に2周できる人がいればお会いしたい」と。これは面会していただくしかないかぁ!?

テトリスッ！どうしてこんな記録がでるのでしょうか？次元がちがうぅ！ノーマル・ランクのカウンター振り切りも近いか？

サイバリオンの実戦編の記録は，3機設定でだされたものです。もちろん集計時には，ここから200万点（残機ボーナス1機分）をマイナスした上で調べています。

ゲイングランドは素晴らしいゲームです。そして得点システムも，これは完璧か？と思っていたところ，砂虫等で得点が稼げるとは…。そんなそんな殺生な！私は悲しい，1－10でジョニーを失うように悲しい。

大魔界村は☆印のたたき売りです。70店以上で全2周クリアがでています。

そして注目のパワードリフトの動向は…？おおっと散った散った散った散ったぁ！5コースの覇者がすべて別の店！走っていればこの世は天国，握るハンドルどこへ行く!?パワードリフト猛レース！

また，グラディウスIIの2番で1千万点達成者がでています。東京のPC巣鴨でだされたKUZ改めVMT-RED氏の記録です。標準設定ではないので本誌では参考記録扱いですが，充分な実力がなければだせるものでないことは，みんなが知っています。おめでとうを言わせてください。

ファイナルラップの記録は，1P…2′22″06，2P…2′15″51，3P…2′13″66といったところです。どれも東京のPC西荻でだされたものです。

発売から，あまりに間がないゲームに関しては集計を見送っているものがあります。それらの機種は来月から集計を開始します。

（見城）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	820,100	HYPER-Yuki	2-5後半
テトリス	ライン 77	HYPER-Yuki	点数 44,004
テトリス	ライン 77	AMM-公務員 清水正道	点数無記入
ヘビーユニット	4,279,300	OAM-復活のMRX Ⓡ	7周目1-1
未来忍者	996,580	OAM-LKS すがわらⓇ	クリア
☆大魔界村	230,600	OAM-K,AS' あおの	全2周クリア
パワードリフト（Bコース）	6'46"48	AMM-中川 剛	ALLTOP
パワードリフト（Dコース）	6'52"12	AMM-中川 剛	ALLTOP
パワードリフト（Eコース）	6'54"83	AMM-中川 剛	ALLTOP
ファイナルラップ（4P）	3'52"73	ささじま君	6周設定

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大魔界村	353,100	Y・F-Lord	2-5 ノーマル
モンスターレアー	564,720	F・Dumplings	11面 ノーマル
イメージファイト	855,100	Isaac'n	2-5 ノーマル
ヘビーユニット	2,619,700	ESC-NAO	4周目,3-4 ノーマル
テトリス	94,715	ESC-GOL	93ライン レベル23
ロボコップ	449,800	DOI	7面 ノーマル
ホットチェイス	279,310	DOI	ALL ノーマル
最後の忍道	1,230,900	FPS-SJr	ALL ノーミス
ロストワールド（2P）	10,659,600	Isaac'n & Y・F-Lord	ALL イージー
上海	812	DECOMAN Part II	6面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県仙台市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	全2周クリア	K,M（掬羅夢） APOKEす	1コイン ノーマル
イメージファイト	1,040,100	ONOPON（掬羅夢）	2-7 ノーマル
テトリス（スコア部門）	98,623	茶阿寺-OBA	ライン71 レベル17
テトリス（ライン数部門）	81	ロトゲーWAT氏（掬羅夢）	点数 L2071366点
未来忍者（ノーマル）	1,107,170	I,T（掬羅夢）	1コイン ALL
モンスターレアー（ノーマル・1P）	577,540	BEAKER天帝（島宇天）	11面
スプラッターハウス（ノーマル）	527,300	HAM（掬羅夢）	1コイン ALL
TATSUJIN（ノーマル）	5,625,250	ZYX 改め阿部ひろみ（掬羅夢）	エリア824
パワードリフト（Bコース）	6'45"88	ロトゲーWAT氏	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'45"41	ロトゲーWAT氏	6面クリア ノーマル

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	243,200	石川	クリア 残4
テトリス	63,514	安藤	レベル15 ライン59
スプラッターハウス	294,100	旭	クリア
オペレーションウルフ	199,750	JAC	6面64.2%
サイバリオン	12,491,740	北陵高の西脇	クリアNO79 ノーミス残3
サンダークロス	1,368,160	中西	2周3面
ヘビーユニット	338,550	イワシ	5-1
イメージファイト	458,800	水上	8面
ストリートファイター	706,900	大谷	クリア
未来忍者	207,200	セタ	8面

ビデオランドD－51　北海道
北海道岩見沢市1条西4丁目 ☎0126-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘビーユニット	741,800	Ray	2周目,1-1 ノーマル設定
イメージファイト	485,600	Qちゃん	8面 ノーマル設定
TATSUJIN	1,425,470	なぞの東洋人X	エリア198
ニュージーランドストーリー	748,400	MRC	全面クリア 残7
バブルボブル	3,506,000	西村知美	81面
地獄めぐり	230,520	T・M	5面
究極タイガー	5,773,170	MOAIH・H	エリア572
ゴールドメダリスト	811,165	HBC 改め CBX	金16,銀1 銅0
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	12,445,480	GHC	NO83,ノーミスト残3
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	8,073,780	ATM-MA	ノーミス3 残3クリア

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	742,690	M,K	クリア
イメージファイト	1,329,400	SPREAM-I,Z	全2周クリア
☆大魔界村	全2周クリア	SPREAM-SAKI, もっきゃ	1コイン
スプラッターハウス	687,900	SPREAM-K,W	クリア
ホットチェイス	285,540	SPREAM-I,Z	クリア
パワードリフト（ノーマルCコース）	6'48"59	SPREAM-SHOTた	ALL,1位
ヘビーユニット	5,748,450	SPREAM-SAKIも	7-5-3
メタルホーク（新VER）	11,840	H,O	ALL
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	19,452,600	SPREAM-K,W	Gグランドを入れて下さい
テトリス（1P）	申請者なし	運のみゲーム	川島さんはすごいと思う

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターレアー	547,750	NGM-BIN	11面 ノーマル設定
未来忍者	1,019,750	中川 剛 他2名	クリア ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	12,843	NGM-BIN	クリア ノーマル設定
☆大魔界村	462,000	ボンビー宮下	2周クリア ノーマル設定
テトリス	58,081	三好幸司	レベル17 ライン74
イメージファイト	935,500	F-DUMPLINGS	2-4 ノーマル設定
パワードリフト（ノーマル・Aコース）	6'57"38	中川 剛	6面クリア
パワードリフト（ノーマル・Cコース）	6'48"40	HCM-てった	6面クリア
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	6'47"35	EXCEED-RTB	6面クリア
パワードリフト（ノーマル・Eコース）	6'53"71	EXCEED-RTB	6面クリア

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新VER）	12,275	HIT-ARY	ALL
☆大魔界村	377,300	E,C	2周目クリア
未来忍者	895,110	MSP-PON	残体力44
テトリス	74,989	KAZ	レベル18 ライン78
ヘビーユニット	3,936,250	MSP-PON	5周目5-4 つかれた
ハードパンチャー	1,406,900	JAX	7面
クレイジークライマー2	359,250	ANS	5面
モンスターレアー（1P）	371,130	PAK	8面
パワードリフト（Cコース）	7'03"30	E-SWAT'S 管理人さんⒸ	6周クリア ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'51"57	MSP-PON	6周クリア ノーマル設定

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新VER）	12,779	BC-BAN	ALL ノーマル設定
未来忍者	857,340	JORI	ALL ノーマル設定
スプラッターハウス	407,600	POS	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 726,800	ESFORCE-NIN	ALL ノーマル設定
☆大魔界村	全2周クリア	常連2名の皆様	ALL ノーマル設定
イメージファイト	963,900	大豪院 SINTA	2-4 ノーマル設定
モンスターレアー（1P）	741,860	MOO	13面 ノーマル設定
ハードパンチャー（1P）	1,500,000	BC-BAN	8面 ノーマル設定
カプコンボウリング	266	ESFORCE-NIN	
クレイジークライマー2	480,200	ESFORCE-CAT	6面 ノーマル設定

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	43,705	NHK-FM	レベル17 ライン70
イメージファイト	763,300	AVG-あっちゃん	12面
大魔界村	221,600	AVG-あっちゃん	13面
スプラッターハウス	241,300	HANEY	ALL
未来忍者	867,230	November Kelly	ALL
パワードリフト（ノーマル・Aコース）	6'59"23	AVG-(FCMC)-BGM	
パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'58"22	AVG-(FCMC)-BGM	
パワードリフト（ノーマル・Cコース）	7'07"59	Shop Assistant (Hm)	
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	6'51"14	AVG-(FCMC)-BGM	
パワードリフト（ノーマル・Eコース）	7'02"02	AVG-(FCMC)-BGM	

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-35-5199

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド（1P）	6,188,229	OGC-ZEATERⒸ	2-10 120秒程度
ゲイングランド（2P）	1,225,539	欠端直人	2-9 120秒程度
テトリス（ライン数部門）	89	OGC-ZEATERⒸ	レベル20 55751点
テトリス（スコア部門）	57,539	OGC-ONOⒸ	レベル20 ライン86
ダイナマイトダックス（1P）	495,590	LEGEND OF CAROL	3面 ノーマル設定
ギャラクシーフォースII	4,239,920	ギャラクシー寺田	全面クリア 1面スタート
エキサイトリーグ（ハード設定）	G20-D1	大五郎	6回裏H22 HR7
パワードリフト（Eコース）	6'42"25	中村 準	6面クリア ノーマル設定
スクランブルスピリッツ（1P）	4,375,420	OGC-ZEATERⒸ	2周目3面
モンスターレアー（1P）	283,310	OGC-BIBINBAⒸ	6面

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（イージー・Aコース）	6'59"07	SPREAM-SHOTた	6面クリア
パワードリフト（イージー・Bコース）	6'52"53	SPREAM-SHOTた	同上
パワードリフト（イージー・Dコース）	6'50"09	SPREAM-SHOTた	同上
パワードリフト（ノーマル・Cコース）	6'48"90	SPREAM-SHOTた	同上
イメージファイト（ノーマル）	745,200	F,M	2-4
ロストワールド（新VER）	6,524,700	藤谷	ALL ノーマル設定
スプラッターハウス（ノーマル）	733,300	ATM-LSR	ALL
パッシングショット（女子・イージー）	1コインL 4-3クリア	修一郎	LV1スタート,6-2
最後の忍道（イージー）	865,900	ざき	6面
ヘビーウエイトチャンプ（ノーマル）	8,949	「NON-STOP」皆んな買ってね	ALL

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	10,722,500	TRY（千歳）	ALL
テトリス（1P）	91,437	いろは（千歳）	ライン143 レベル34
オペレーションサンダーボルト（1P）	540,200	MIO（札幌）	8面
☆大魔界村	全2周クリア	Y,K,BAM, WHIM-M,A	ノーマル
TATSUJIN	10,000,000＋α	OAM-FPS S,S,G,Ⓡ仙	8-1
イメージファイト	835,300	E-SWAT'S LiPTicKⒸ	2-5
スプラッターハウス	371,200	WHIM'-NCRⓃ（旭川）	ALL
モンスターレアー（1P）	517,280	E-SWAT'S LiPTickⒸ	11面
未来忍者	762,520	November Kelly	ALL
カプコンボウリング	279	BMW（千歳）	ほとんどまぐれ！

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト（ノーマル）	767,700	FSP-ICH	2-4
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	9,294,050	ILL	ノーミス×4
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	17,141,010	ILL	ノーミス×3 No.79
☆大魔界村（ノーマル）	263,800	FSP-ICH	2周クリア 残2
テトリス（ノーマル）	78,393	FSP-ICH	レベル16 ライン68
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,346,280	YOU	ALL 16人救出
スプラッターハウス（ノーマル）	403,200	YGF-AMI	ALL
ヘビーユニット（ノーマル）	1,865,400	DIS	3周目 3-2
トップランディング（ノーマル）	766	COS	ALL バブルン
サンダークロス（1P・ノーマル）	5,548,480	FSP-ICH	5-5

プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	239,300	よっちゃん	ALL ノーマル
テトリス（イージー）	445,340	SPREAM-BOMB	レベル99＋α ライン582
オペレーションサンダーボルト（2P）	4,941,130	FM & OM	ALL ノーマル
ゲイングランド（1P）	16,419,276	TANG' S10	4-4,タイムイージー
ゲイングランド（2P）	45,056,255	ぶたさん & JUN	ALL,タイムイージー
ハードパンチャー	11,794,400	MARO	ALL ノーマル
ヘビーユニット	628,950	OTO	2周目2-1 ノーマル
スプラッターハウス	393,700	会田	ALL ノーマル
イメージファイト	938,800	小柳	2-6 ノーマル

チャレハイ通信

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●うちのゲイングランドは120秒設定なのですが，ノーマルは何秒なのでしょうか？

■担当：それがノーマルだと思います。

★PC仙台(宮城)

●店内を大改装してオールド・ゲームが少々まぎれ込んできました。ギャラクシアン，ギャラガ，ゼビウス，パックマン，パック＆パル，スーパーパックマン，トイポップなどです。

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.19できました！120円切手同封のうえ，秋田CHへお送りください。増刊号在庫少なし！お早めにお問い合わせください。

★上福岡BC(埼玉)

●いくつかの機種に連射がつきました。

★柏ガリバー(千葉)

●はじめまして，柏ガリバーです。うちの店は，ひとつのフロアに4軒ものゲーム・センターがひしめく中にあります。中でも一番小さい店ですが，みんなの笑顔でプレイ

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'58"30	E^2 A(C)!	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'49"13	ITA-キタノイーグルだぞ SOL	6面クリア
パワードリフト（Cコース）	6'55"35	めんてい終了!	6面クリア
パワードリフト（Dコース）	6'45"34	ITA-時間がない SOL	6面クリア あと5秒
☆大魔界村	209,200	AIRNEX-DYE	全2周クリア ZAP 0
★テトリス	999,999＋α	SPREAM-DIG	イージー,ライン999＋α
メタルホーク	10,076	JEY-J-T,W	全面クリア マーシャル
スプラッターハウス	286,600	まっち	全面クリア ノーマル
ヘビーユニット	1,807,300	H,S	3-3-2 ノーマル
ワールドスタジアム	156M	CBC	Lチーム あきやま

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	202,800	AAC-ABU	5機 ALL
イメージファイト	1,280,800	AAC-ABU㊮	5機,残2 ALL
メタルホーク（新VER）	12,065	ラミネート	ALL
ハードパンチャー	11,839,850	ダンスファン	
TATSUJIN	10,000,000＋α	AAC-ABU㊮	7-4
脱獄（1P）	203,550	野性児キライ	3機 ALL
テトリス（イージー）	125,084	KOY	レベル38 ライン164
未来忍者	698,740	ラミネート	イージー ALL
ロストワールド（1P・旧VER）	8,359,500	KC-MTK	ハード ALL
テンカウント	120	KC-ESP	

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	64,365	NG登場SSC-VAP (OTL)＋α	ライン60 全部埋めるよ
テトリス（ノーマル）	ライン96	ACT-EMPTY ミルクティーパワー	56,800 サル殺す
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	11,724,350	もりくんこと IZM	ALL タイプ不明
イメージファイト（ターボなし）	725,700	ACT-EMPTY	2-4 ノーマル設定
未来忍者（ノーマル）	462,860	MBX-FGD-CNL (OTL)	ALL 残気合度9
スプラッターハウス（残機つぶし部門）	616,400	大ひまつぶし村男 ACT-くらいすてい	ALL,残0 ノーマル設定
☆大魔界村（ノーマル）	全面クリア	㊎・ACT-くらいすてい	「おおまかいそん」と読む
ニュージーランドストーリー	全面クリア	うさぎりんご	439570 ノーマル設定
モンスターレアー（1P）	379,250	クソゲーしかしない男くらいすてい	8面,19日でなくなった
フェイスオフ（1P・カナダ）	な・なんと!! 入荷せず	当店にはテーブル筐体がありません……	しおしおアブ ノーマル設定

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新VER）	10,750	NEDA	ALL ノーマル設定
未来忍者	320,020	NAZO. 2	11面 ノーマル設定
スプラッターハウス	361,200	K,K	ALL ノーマル設定
フェイスオフ（1P）	全4試合優勝	YUKIMI	フィンランド使用ノーマル
☆大魔界村	1,022,100	E.M.C.(M.T)	2周,ALL ノーマル設定
イメージファイト	817,200	B.M.C.(D.S)	2周目4面 ノーマル設定
テトリス（1P）	305,090	鳥谷部	レベル16 ライン63
モンスターレアー（1P）	645,390	B.M.C.(D.S)	14面 ノーマル設定
脱獄（1P）	191,500	K,K	ALL ノーマル設定
銀流禍（1P）	5,668	K,K	3周,ALL ノーマル設定

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	266,100	内藤	レベル5 ALL
ハードパンチャー	1,110,000	GAIA 内田	ノーマル 6面
チェイスH.Q.	10,725,500	BEL	ノーマル ALL
ホットチェイス	281,220	KLM	ALL 304K
ヘビーユニット	341,850	UED	ノーマル 5-2
未来忍者	263,600	UED	イージー 9面
スプラッターハウス	210,600	M,L	ノーマル ALL
イメージファイト	674,900	MOR	ノーマル 11面
モンスターレアー	543,980	たまる	ノーマル 11面
脱獄	33,500	KOO	ノーマル

プレイシティキャロット TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ライン数部門）	ライン260	まだいきそう㊛	レベル61
テトリス（得点部門）	172,494	まだまだいきそう㊛	レベル61
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	11,773,850	こういうゲームは得意な㊛	ALL KO すべて1面
イメージファイト	718,200	私は誰でしょう㋫	2-4
未来忍者（ハイスコア部門）	619,280	NOVEMBER KELLY	ALL
未来忍者（ロースコア部門）	217,820	キャラクターゲームが好きな㊛	ALL まだ下がる
パワードリフト（ノーマル・Aコース）	7'04"40	CKS-SGI-EAG	クリア 5,666,508
パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'56"38	ABC-小枝寛	クリア 5,678,667
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	6'50"14	CKS-SGI-EAG	クリア 5,705,157
大魔界村	222,500	旧魔界村がやりたい㊎	ALL ノーミス

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（1P・ノーマル）	55,557	ARS	ライン69
☆大魔界村（ノーマル・3人）	全2周クリア	SAYⅢ,たかくん 大野浩二の3名	いかすー!
モンスターレアー（1P・ノーマル）	676,710	ASS-WIZARDWIN	13面 3人設定
未来忍者	582,380	FLAK & YUI	ALL ノーマル設定
スプラッターハウス（ノーマル・3人）	516,400	TTG-DSK	ALL まだのびる!
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'50"52	人をオタク呼ばわりするとは何事ぞ!	ALL,1位 5,701,166
★パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'42"18	ASS-MSO-06 OUT	ALL,1位 5,734,657
オーダイン（1P・ノーマル）	クリスタル 759,300	古川商事の黄色い皇帝井上景品	ALL 3機設定
サンダークロス（旧・赤・ノーマル）	10,000,000＋α	ASS-No.5（当店2番目）	8周目7面で達成
TATSUJIN（ノーマル・3機）	10,000,000＋α	ASS-No.5（当店2番目）	9周目1面で達成

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（ノーマル・Aコース）	6'56"33	CHAT-COM	
テトリス	80,007	S・F・F-μ	レベル20 ライン85
イメージファイト	948,300	CHAT-あぁるじいぶう	2-6 ノーマル
メタルホーク（新VER）	12,735	GMC-M,A	ALL ノーマル
カプコンボウリング	278	HAB	
ヘビーユニット	5,968,350	CHAT-イリュージョン-COM	8周目,1-1
☆大魔界村	281,000	ATM-H,M	ALL ZAPなし
スプラッターハウス	497,200	REC-TKM	ALL ノーマル

プレイシティシャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	166,522	OHTL-AUA^3	ライン139 レベル32
銀流禍	9,999＋α	MAX-JAL-M,K	7人設定,残5 ALL
☆大魔界村	全2周クリア	OHTL-AUA^3 FAT-山田 うそ	5人設定 ランク標準
未来忍者	602,310	MAX-JAL-M,K	ノーマル設定
イメージファイト	968,500	点かせいっぱい GDFK-BGM	2周目3面 5機設定
ダライアス（VZ,ノーミス,ウェーブ）	4,380,100	EXP-まつおにゃん	ノーマルの新バージョン
ダライアス（WZ,ノーミス,ウェーブ）	3,844,940	MAX-JAL-M,K	5機設定でランクイージー
ダライアス（XZ,ノーミス,ウェーブ）	4,811,360	PRO.	エクステンド60万のみ
ダライアス（YZ,ノーミス,ウェーブ）	4,994,150	EXP-まつおにゃん	小型筐体 ターボ設定
ダライアス（ZZ,ノーミス,ウェーブ）	5,129,070	PRO	残機つぶし無ウェーブ部門

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	48,548	M,B-Bio 江津子	ライン67
イメージファイト	729,100	MB,BIO えっちゃん☆ハムスライス	1コイン 2-4
スプラッターハウス	695,800	SRM,TANAKI	1コイン 全面クリア
メタルホーク（新VER）	11,417	α-crisis	1コイン クリア
TATSUJIN	13,519,070	SRM-INXS & 宇塚正夫&弟子の松	エリア999 10周目の2面
ヘビーユニット	1,629,100	MB-SP♡JUN カセギの王者!ウソ	2周目5-3 ノーマル
モンスターレアー	777,850	MB-RVR	1コイン クリア,残3
パワードリフト（Bコース）	5,692,744	ATF,M・B 復活D	6'53"00
パワードリフト（Cコース）	5,677,910	ATF,Z-K,K	6'56"61
☆大魔界村		MB-SP♡JUN 当り前だぁ!!	1コイン,永パなし,全2周

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,173,100	AEX-S,J	2-7
サンダークロス	10,000,000＋α	IKN-TIS	8-5 残44
未来忍者	307,730	AEX-RYU	11面 ハマリ!
オペレーションサンダーボルト	448,200	AEX-POP	7面 49.7%
ホットチェイス	284,480	AEX-MAZ	ALLクリア
チェイスH.Q.	11,158,330	SAC-CIP	ALLクリア
スプラッターハウス	515,000	AEX-A,F	ALLクリア
☆大魔界村	ALLクリア	AEX-S,J	他3名
ハードパンチャー	11,932,650	AEX-POP	ALL '06"29
テトリス	ライン 64	AEX-RYU	37,672 イージー

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	261,831	NRP-RRR-高岡早紀	レベル94 ライン397
テトリス（ノーマル）	143,535	NRP-RRR-高岡早紀	レベル ライン219
☆大魔界村	496,200	NRP-RRR㋴	ALL,1C 残3＋1 4
メタルホーク（新VER）	12,054	NRP-RRR-みゆきROM技1本	石岡美紀使用 ALL,1C
TATSUJIN	10,000,000＋α	NRP-RRR-高岡早紀	7周目4面
イメージファイト	965,700	NRP-RRR㋝	2周目7面
フェイスオフ	全勝	T,S,N-DEMON	
ツインイーグル	2,358,300	偶然すぎるM,C,K	ALL イージー
究極タイガー	8,944,620	TYRANT-BIG	エリア876 連射装置付き

ハイテクランドセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	493,800	戦闘狂 SAKIGAKE	ALL ノーマル
ゲイングランド（1P）	6,217,508	ヤッホー小池	2-10 ノーマル
イメージファイト	736,900	さるのバブルス	2-4 ノーマル
イメージファイト	901,300	AAC-ABU ㊮	2-5 5機設定
モンスターレアー	830,290	GMC らんさあ Ⓡ	14面 ノーマル
テトリス	66,760	BEE	レベル26 ライン110
P-47	578,000	AXE "得点のふみ台"	6面 ノーマル
アサルト（旧VER）	710,400	島忠	ALL イージー
パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'52"32	JNY-SET	ALL 5,696,458
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	7'17"16	MFP	ALL 5,599,300

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ホットチェイス	268,710	らじあめ	4面
ハードパンチャー	649,050	にせ AGP	5面
サイバリオン（実戦編）	1,085,510	SPD	MTJバブルがでた
サンダークロス	9,500,000＋α	SPD	
スプラッターハウス	278,100	MAS	全面クリア
スカイソルジャー	1,610,830	LEMON!	1コイン
リングの王者	3,970,600	KSD 栄三郎	ALLクリア
コンチネンタルサーカス	314,320	堀 直子	ドイツ
ギャラガ	83,030	マサ	

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	293,600	BELNO	ALL
イメージファイト	681,100	GDFK-BGM	稼ぎなし 2-3 (11)
未来忍者	290,150	AOI	10面
スプラッターハウス	426,100	EXP-まつおにゃん	ALL ハード設定
ワンダーモモ	132,100	MGNはいぶきゃ〜キクカハチジョウ命	3-3T'師のプレイ見たい
オーダイン（1P）	763,100	EXP-まつおにゃん	1ミス,フィーバー2回
スーパーハングオン（シットダウン）	9'06"16	EXP-まつおにゃん	ヨーロッパ
スーパーハングオン	6'57"09	MGN-FBI㊋ 川崎Sランド同遊会	アメリカ
スーパーハングオン	2'49"84	MGN-FBI㊋ 川崎尼寺の会・総裁	アフリカ
花のももこ組（許さない部門）	地和,国士無双十三面待ち	MGN-KOZUKE キングホマレの会	絶対私は許さない!!!!

する姿が見られるところです。柏に来たらぜひお立ち寄りください。 店長・青柳龍太

★PC駒沢(東京)

●餓流禍で7人設定, 150点エブリとはいえ, とうとうカウンター振り切りがでました。残機は常に3を割り切らない状態で3-5で達成とのこと。

●ダライアス入荷しました（元PC西荻店にあったもの）。イージー・ランクで営業しています。ノーマル・ランクとのギャップはすさまじいものがありますね。なかなかの人気です。

●PC烏山(東京)

●コーヒー・サービスをやっております。みなさん遊びに来てください。(DX.)

★PC巣鴨(東京)

●キャロット日記とは別に,「インフォメーション・ノート」をはじめました。サークルや同人誌のCMなど受け付けております ので, どうぞ活用してくださいまし。地方からの郵送も歓迎します!

●サイバリオンは本当におもしろいゲームです。当店でもファン層がさらに広がりつつあります。ワープ弾以降も味わい深い。

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	11,907,100	ATARI-KAD	ALL スピード
☆大魔界村	2周クリア	たかーーーき & GMC-KOM㊟	イージー設定（2名達成）
モンスターレアー	746,280	たかーーーき	13面
テトリス	117,819	GMC-NIX㊟	レベル26 ライン120
イメージファイト	1,057,600	GMC-NIX㊟	2-7
未来忍者	1,067,930	GMC-NIX㊟	ALL イージー設定
スプラッターハウス	316,900	WEST. WIND	ALL
クレイジークライマー	375,250	マリオアルバトロス	5面
☆カプコンボウリング	300	某A	パーフェクト

ゲームセンターセントラル永福町店　東京
東京都杉並区永福3-57-19 ☎03-324-1744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー（ノーマル）	11,136,300	M.K	ALL
☆大魔界村（ノーマル）	全2周クリア	ナゾ-4号,6号,7号	全3名様
テトリス（ノーマル）	102,757	さすらいの口笛ゲーマーが天下をとる!	ライン165 レベル40
脱獄（ノーマル）	238,850	ナゾ-1号	ALL,OH YEA!!
イメージファイト（ノーマル）	744,400	ナゾ-2号	2-4 連射付き
モンスターレアー（ノーマル）	805,290	わざわざどうも!! 緑のしょーゆ	13面,正油パターン使用
未来忍者（ノーマル）	459,030	ナゾ-2号	ALL
フェイスオフ（タイム160設定）	全4勝ちぬき	ナゾ-2号 ナゾ-7号	フィンランド ソビエト
スプラッターハウス（ノーマル）	529,600	ナゾ-4号	ALL エヴリ5万
アトミックランナーチェルノブ	393,000	なら君また来てね! 社長金返してね!	ALL 連射付き

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル設定）	96,494	DOUGO（ぞろぞろ）（どろどろ）	ライン数98 レベル19
テトリス（ライン数部門）	101	SSC-VAP(OTL)+α㋣ロトロ	レベル22 スコア87,705
☆大魔界村（ノーマル・3人設定）	1コイン オールクリア	RVS-GUN DOUGO（ゴマ）	270,200 276,600
イメージファイト（ノーマル・3機設定）	917,500	RVS-GUN	2-6 ステージ14
ヘビーユニット（ノーマル・3機設定）	5,709,400	URX-TEC	7周目5-4 ありがとう。
脱獄（1P・ノーマル・3人設定）	242,450	☆矢部の男（仮名）さん	ALLクリア 残2
★チェイスH.Q.（ノーマル設定）	28,117,780	URX-SPA	ALLクリア ボーナス×4
★トップランディング（ノーマル設定）	895	K.T	ALLクリア 100点×6
★サイバリオン（基礎編・ノーマル・2機設定）	12,715,340	SSC-VAP（OTL）+α㋣	ALLクリア ノーミス×5
☆大魔界村（その2・ノーマル・5人設定）	1コイン ALLクリア	PC-DAI 帝王 M.K	204,400 193,500

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションサンダーボルト（2P）	601,100	EXTREME 諸星あたる & FG	ミッション8
テトリス	101,706	辺訓（平成1号）	レベル40 ライン165
☆大魔界村	288,400	多河憲継	ALL,1ミス 8万エブリ
ヘビーユニット	4,031,900	十万番の神秘に酔いしれる井上景品	8-3-4
未来忍者	810,810	"P"	ALL 残気合度26
メタルホーク（新VER）	12,969	FANCY-KETOSE	1コイン ALL
チェイスH.Q.（デラックス）	19,431,420	URX-EXS	ALL 1コイン
ファイナルラップ（デラックス）	2'26"73	SUR. E	1人プレイ
オーダイン（1P）	クリスタル 720,100	D & V	ALL ノーマル設定
ニュージーランドストーリー（ロースコア）	28,550	AMM-SLA-JAQ	1コイン ALL3ミス

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	レベル22 ライン93	HTL-バイオ	得点記載なし ノーマル
☆大魔界村	571,300	TA.	ALL,残2 ノーマル
★ハードパンチャー（1P）	12,725,950	泉田	ALL ノーマル
イメージファイト	868,100	HTL-バイオ	2-5 ノーマル
スプラッターハウス	669,000	TA.	ALL ノーマル
ヘビーユニット	1,503,300	EXCHANGER	2-5,3ステージ,ノーマル
モンスターレアー（1P）	552,890	TA	10面 ノーマル
脱獄（1P）	299,350	泉田	ALL ノーマル
サンダークロス	10,000,000+α	INFINITE-FLY	8周目6面残14 ノーマル
TATSUJIN	4,035,900	EXGANDER	505面3周目 ノーマル

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（実戦編）	20,109,840	SSC-VAP (OTL)+α㋣	ノーミス×4 残3No.71
サイバリオン（基礎編）	12,013,330	SSC-VAP (OTL)+α㋣	ノーミス×4 残3
イメージファイト	1,269,700	ILG-K・M	2-7 ノーマル
メタルホーク（新VER）	9,667	PSC-ABA	ALL ノーマル
☆ヘビーユニット	10,000,000+α	K・N	12-4-3で達成 ノーマル
モンスターレアー（1P）	781,460	PSC-ABA	ALL ノーマル
ロストワールド（1P・新VER）	7,922,600	M・XV	ALL ノーマル
テトリス（1P）	6,790	G・メガネのお兄さん	レベル19 ライン43
☆大魔界村		ILG-K・M ILG-M・M	ALL ノーマル
ハードパンチャー（1P）	226,520	マリくん	3人目スピードノーマル

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザイボット（1P）	1,043,000	FUL	イージー 27面
★テトリス（1P・ノーマル）	355,583	Mr.まさし君	レベル99 509ライン
テトリス（1P・イージー）	235,038	Mr.まさし君	レベル75 324ライン
☆大魔界村	クリア	ZENCHAN	1コイン ALL
フェイスオフ			
イメージファイト	869,000	D.D.D	ステージ12
未来忍者	1,564,980	Mr.まさし君	
モンスターレアー	709,430	SOLT	13面ボスで死
★アサルトプラス（イージー）	1,259,900	無所属 BIN 物体「ゆじ」	残5 ノーミス
迷宮島（3人）	3,124,050	KOT	10万×2 1UP

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'58"97	LUC（TWIN）	○匠は偉大!
パワードリフト（Cコース）	6'56"02	LUC（TWIN）	花小を支えるわれらが師○
パワードリフト（Eコース）	6'59"52	LUC（TWIN）	やっぱり○匠はうまい!
☆大魔界村	470,000	LUC（TWIN）	ALL 4部門せーは
フェイスオフ（ソビエト5人）	サクッと優勝	平尾肉丸ブラザーズ	音楽はさすがKさん!!
テトリス（とりあえず部門）	レベル40	NESが1番 MACはうんこ。FC版は	が2番BPS論外!激怒
フェイスオフ（チェコ3人）	ギトギトヌルヌルで優勝	テトリス愛好会 西Cで極めておる。ち	の塚坊はMAょーマニア
イメージファイト	750,500	絢崎あきら	2-4
クレイジークライマー2	795,800	KOT	ALL残2
バブルボブル（愛のたゆたい部門）	約300,000	祝!☆んきい女史復帰記念	○てる氏もそこにいた

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	948,700	VMT-ABU	2周目7面 4機設定
TATSUJIN	2,569,940	N-ARC-K12-TEL	エリア380 ノーマル設定
スプラッターハウス	580,500	N-ARC-K12-TEL	ALL ノーマル設定
テトリス（ライン数部門）	ライン 77	味噌	レベル16 ノーマル設定
テトリス（スコア部門）	67,385	チロリン杉山	レベル16 ノーマル設定
バーディトライ	17アンダー	You吉くん	ALL 1コイン
☆大魔界村	全面クリア	義弘紅茶 他2名	ノーマル設定
未来忍者	1,157,420	N-ARC-Kφ6-RUN	ALL ノーマル設定
カベール（1P）	2,343,340	You吉くん	ALL イージー設定
ニュージーランドストーリー	全面クリア	GOT	ノーマル設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★イメージファイト	1,649,900	HTL-Y.N	ALL ノーマル設定
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	10,000,000+α	KUZ 改め VMT-RED	13-8,イージー,4機設定
☆ヘビーユニット（ノーマル）	10,000,000+α	H.S（理Ⅰ）	13-FINAL 約4時間
★サイバリオン（実戦編）	22,417,880	SSC-VAP (OTL)+α㋣	ノーミス×4 3設残4E71
サイバリオン（基礎編）	14,213,410	SSC-VAP (OTL)+α㋣	ノーミス×5 3設,残4
テトリス（1P・ノーマル）	352,526	Mr.まさし君	ライン 472 レベル 99
オペレーションサンダーボルト（ノーマル）	2,894,780	WNS-SHADOW	ALL,1P 16人救出
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	11,883,600	MIRAGE-MAX	ALL
未来忍者（ノーマル）	1,886,480	Mr.まさし君	ALL 残気合度 85
パワードリフト（Cコース）	6'48"42	JAG-HRO㊣-AXI	全6面クリア ノーマル設定

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	1,938,970	Mr.まさし君ぁ（あはあくまのあ）	ALL残99 ノーマル
フェイスオフ	4チーム 勝ち抜きALL	ぱっとしてよつんばいになれ!ヒイーッ	日本ちゃちゃちゃもう一回
ニュージーランドストーリー	28,020	外道シュートだけは却下だよなあJAQ	究極ロースコア部門ALL
キックオフ	6チーム 勝ち抜きALL	Mr.たかし君㋒（うはうまいのう）	イタリア使用 うますぎる
ロストワールド（新VER）	8,000,400	Mr.塩々君はロスへ行ってしまった。	ALL ランク極易
アサルトプラス（スーパー）	1,165,700	今ごろはケトーを相手にしおしおだろう	ALL残0 久々ざーんす
A-JAX	1,892,800	邪道ず雄 GIL	ALL イージー
サンダークロス	10,000,000+α	Mr.たかし君㋒と Dr.のぶ君㋫	8-6他また感動してるな
スーパーリアル麻雀PⅢ	2周目1面	スーパーりょーちゃん（たかし㋒の弟子）	EXイージー 1コイン
モンスターレアー	今月は記録なしだが	正油将軍が来月に向けて鍛えているぞ!	彼ならきっとやるハズだ!

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,127,900	ECM-FISCHER	2-7
☆大魔界村	1,023,500	GMT-EXC	ALL
テトリス（スコア部門）	115,089	SSC-VAP (OTL)+α㋣	ライン106
テトリス（ライン数部門）	ライン 121	SSC-VAP (OTL)+α㋣	得点83297
ハードパンチャー	12,049,600	ハマの黒猫	世界チャンプ
未来忍者	339,540	ILG-NEO㋣	11面
スプラッターハウス	455,800	SYLPHEED	ALL
TATSUJIN	10,000,000+α	スリル満点無所属-BIN	7-4
モンスターレアー	822,700	VMT-ABU	ALL
★メタルホーク（新VER）	13,468	無敵の RAI	ALL

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1人プレイ）	2'26"06	MITSUI	
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'15"51	SUR.E & ROT..	
ファイナルラップ（3人プレイ）	2'13"66	HIDAI & SUR.E & MITSUI	
★パワードリフト（Aコース）	6'50"38	座布団パワー使用 CRAMP BOY	スコア 5,702,762
パワードリフト（Cコース）	6'52"97	ROT..	スコア 5,692,687
パワードリフト（Dコース）	6'46"16	BLT-TAG	スコア 5,720,822
トップランディング	885	K.T	全面クリア
テトリス（スコア部門）	86,453	ROT..	レベル15 ライン59
☆大魔界村	1,000,000+α	㊙ S.S 以上2名様	全面クリア
フェイスオフ（1人プレイ）	4試合目5-0	CRAMP BOY（対戦者募集中）	ALL コールド勝ち

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,187,200	石井ぜんじ	2-8 ノーマル設定
TATSUJIN	10,000,000+α	のべ6名の方々	ノーマル設定
ソニックブーム	3,819,980	人生の悲しみ・わび・さびを知った一龍	18-4 5機設定
アサルトプラス（スーパー）	78,000	SAT-ILS	SAL,5機 イージー設定
スプラッターハウス（ハイ）	786,400	RAT-すぎ	クリア,残0 ノーマル設定
スプラッターハウス（ロー）	173,600	RAT-すぎ	クリア ノーマル設定
クレイジークライマー2	503,200	Funny	6面の戦闘機 ノーマル設定
未来忍者（ノーマル）	1,033,540	ZER-SST-DDT-K.M	クリア 残気合五拾一
オーダイン（クリスタル）	763,500	HYPER-新宿二丁目の帝王 VAX	クリア ノーマル設定
ノックダウン	141kg	どなたなのでしょうか? 不明なのです	助走3メートル設定

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	756,900	KCN	ALL
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	1,120,200	ILG-NEO MKII㋣	6面パワーがすべて
テトリス（イージー）	190,810	崩御に負けない SSC-VAP㋣	レベル42 ライン182
未来忍者	840,160	CARP かずお	ALL
☆大魔界村	10,000,000+α	GMT-EXC	全2周クリア Z,永パアリ
ヘビーユニット	5,499,650	FGK-クリ丸	7-3-1
グラディウスII（4フォースフィールド）	4,260,000	KCN（理大A判定）	6-8
ロストワールド	8,361,500	芹沢未来（うそ）	実はMZR
サンダークロス	1,384,040	芹沢香澄（うそ）	超ウルトラスーパ三日天下
フェリオス（ロケテスト）	232,650	KCN	6面

★PC早稲田（東京）

●フェイスオフの集計点数＝（4試合で自分が取った点数）－（同じく敵に取られた点数）というのが，プレイヤーの実力を表すのに適切な数字ではないでしょうか？もちろん1人プレイの話ですが。

★ゲームセンタープレイシャトー（神奈川）

●ポスター，カタログの販売実施中。ポップ等もあります。

★ゲームセンターUFO（神奈川）

●相変わらずハイスコア・ボードの絵を書く人手が足りません。手伝ってくださるかたは当店まで連絡ください。　(PLA)

★ハイテクセガ万代（新潟）

●大魔界村は，なぜあんな誰でもわかる永久パターンがあるのか？メーカー側の考えが聞きたい。

★ゲームインカナザワ（石川）

●マーブルマッドネスとインディジョーンズが100円2ゲームなのだ。

★朝日町CH（山梨）

●最近，ハイスコアをだしても遠慮している人がいて，なかなかノートに記入してくれません。どんどん書いてね。日本のチベ

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新VER）	12,019	URX-EXS	ALL 残0 あと1200!
★ホットチェイス（ノーマル設定）	292,720	URX-CHK(ちゃんちき)SANO	ALL
モンスターレアー（1P・ノーマル）	928,430	URX-MAC ALX氏のプレイが	ALL 残4 見たい。
イメージファイト	1,137,500	URX-緑の少年（本家）	ALL 残0 Ⓡ使用えへへ
★未来忍者（ノーマル設定）	1,950,520	Mr.まさし君㋐（あはあくまのあ）	ALL 残87 ステレオ?
ロボコップ	2,286,800	URX-TEC	ALLぼーっとした稼ぎ有
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	11,899,650	URX-BCC	ALL 配分45-20-35
チェイスH.Q.	26,889,120	URX-URT-SPA（終了!）	ALL。結局一度も仕切れ
☆大魔界村（3設ランク4）	1コインクリア	DOUGO NARC-RUS	ず終り。どーいうこと?
☆大魔界村	1コインクリア	AGB-BKP SKG,BOYⓊ	㊗しおしおランド掲載

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	126,065	なかまわんわ あーみーれ	イージー ライン157
ゲイングランド（2Pトータル）	43,179,975	魔神衆・U-まつい 同じくBuntin	150秒 ALL
☆大魔界村	349,900	魔神衆・龍王水伯	ノーマル ALL
イメージファイト	593,600	E-SWAT'S KENⒸ	ノーマル 10面
モンスターレアー	493,880	魔神衆・龍王水伯	5人設定 10面
スプラッターハウス	502,500	OSA	ノーマル ALL
脱獄	219,950	魔神衆・邪神ORC	ノーマル ALL
パワードリフト（通信システム	7'25"57	OSR-残される島とレプカ違&㋾㋔	2P ALL1位
スクランブルスピリッツ	3,867,160	魔神衆・風神・マイベース・U-まつい	ノーマル 9面
オーダイン	クリスタル 685,600	OSA	ノーマル ALL

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	9,264,980	P,ST-HIROちゃん	ALL 気分換えて!
イメージファイト（ノーマル）	696,800	ATM-Buchi	2-3 伊那に勝った
テトリス（ノーマル）	ライン 80	せいぴゃ㋐得点では61310点です	50207点 レベル19
☆大魔界村（ノーマル）	381,700	へのかっぱ	ALL残0 ZAPあり
☆大魔界村（ノーマル）	243,000	P,ST-有頂天	ALL ZAPなし
ストリートファイター（UP型）	708,200	K,R-TEAM	ALL 初の70万台
オーダイン（1P）	714,800	Now Wins-Lee2㋵	ALL残3 ナムコシュT
アウトラン（Cコース）	4'38"87	TINY MID	このコースで40秒きる
スプラッターハウス（ノーマル）	358,100	P,ST じしゅくなんて無視!地下鉄R	ALL残1 PSノート?
Qバート	46,175	P,ST-有頂天	レベル3-2 ゲーム性高い

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	6'46"33	えみりーちゃん	6面クリア
パワードリフト（Cコース）	6'50"92	おっさんの弟子	6面クリア
テトリス（1P）	95,703	いろは（NAVAKOV）	レベル26 ライン107
☆大魔界村	216,800	EDGE	ALL 1コイン
イメージファイト	777,600	耳村	2周目 レベル4
メタルホーク（新VER）	12,261	MARY-EMILY	ALL
モンスターレアー（1P）	660,980	EDGE	13面 ノーマル
未来忍者	541,920	MARY-EMILY	クリア
ヘビーユニット	1,905,550	SOF-WANCHCN	3周目 3-2
TATSUJIN	10,000,000＋α	AGK	サンダー使用

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,011,300	SHS-PFN	ハード設定 7周目1面残17
☆大魔界村（ノーマル）	261,600	SHS-PFN	ALL 1コイン
☆ヘビーユニット（ノーマル）	10,000,000＋α	SHS-Y.N	12周-4面 残1
テトリス（スコア部門・ノーマル）	106,134	猿-TYPE	レベル 25 ライン 102
テトリス（ライン数部門・ノーマル）	ライン 124	さーるかもね	レベル 26 80,000＋α
ロストワールド（1P・旧VER・ノーマル）	7,982,500	SHS-PFN	ALL 480000ゼニー
未来忍者（ノーマル）	611,500	おさりす	ALL 残エネ 25
スプラッターハウス（ノーマル）	595,100	猿 男	ALL
TATSUJIN（ノーマル）	10,000,000＋α	猿 人	7周目5面 エリア 999
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	709,510	S,K	ALL 残 2

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	64,769	NARC-U02 SPYBOY	レベル21 ライン87
イメージファイト	929,200	NARC-U01 CRYPT AI	2-5後半 ノーマル設定
☆大魔界村	275,400	MASAYA !!	2周クリア ZAP2回
モンスターレアー（1P）	736,290	NARC-U06 RAY	13面 ノーマル設定
メタルホーク（旧VER）	10,238	A・F	ALL ノーマル設定
モンスターレアー（2P）	448,220	NARC-U06 RAY & INT	8面 ノーマル設定
ティードオフ	−20	HIGUCHI	ノーマル ロングヒット
グラディウスII（4フォースフィールド）	7,113,600	NARC-U02 SPYBOY	10-4 旧バージョン
サンダークロス（1P）	20,000,000	NARC-U04 NEW	16周目 ノーマル
サンダークロス（1P）	20,000,000	INT	16周目 ノーマル

ビデオインセガ万代　新潟
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎025-241-6930

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（ノーマルAコース）	6'54"92	FGK-乱丸	6面クリア
パワードリフト（ノーマルEコース）	6'50"71	キャッシー乱丸	6面クリア
ゲイングランド（1P）	12,345,916	FGK-雷帝アーシェス・ネイ	4-1 ノーマル設定
ギャラクシーフォースII	4,558,350	AAC-GABIN	5面スタート ノーマル設定
イメージファイト	1,255,500	FGK-雷帝アーシェス・ネイ	2-7 ノーマル設定
モンスターレアー	549,280	AAC-MUSOU	11面 ノーマル設定
スプラッターハウス	505,500	魔神A子	ALL ノーマル設定
グラディウスII	4,333,100	FGK-河馬縞馬象虫	4-Ⓕ 6-8
チェイスH.Q.	10,847,980	RYU & KEN	ALL ノーマル設定
☆大魔界村	240,000	S & T	ALL ノーマル設定

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	264,900	ムシくん	1コイン ALL
モンスターレアー	421,130	ムシくん	8面
イメージファイト	676,900	C&P おさるウッキー	1コイン 2-2
スプラッターハウス	332,500	YAS	ALL
未来忍者	366,010	ムシくん	10面
究極タイガー	10,000,000	DAZUNI 本田	5周目 1回
カベール	1,403,720	ムシくん	3-4
最後の忍道	1,166,700	DAZUNI YELLOW君	7面
オーダイン	1,180,040	ASOMI'S S.F	100,000＋5 ⑦700,400
地獄めぐり	1,356,360	ANIKI YELLOW君	BOSS

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ライン数部門）	ライン 179	直前で逆転 茶羅	得点133,418 レベル34
テトリス（スコア部門）	137,790	茶羅	ライン156 レベル不明
イメージファイト	692,200	HAND LASER	2-3
スプラッターハウス	650,700	青酸カリー号	ALL
オーダイン	残クリ 719,900	遣征小僧 Ya-Bow	ALL
グラディウスII（4-F）	1,822,500	青酸カリー号	3-8
未来忍者	719,590	茶羅	ALL
獣王記	532,000	HAND LASER	ALL
地獄めぐり（イージー）	1,332,530	青酸カリー号	ALL
R・タイプ	976,600	EIKO さん	

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘビーユニット	1,817,100	GAG	3-3-2
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	8,742,060	GAG	ノーミス ALL
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	17,334,240	FGK-クリ丸	2ミスクリア
TATSUJIN	7,182,850	GAG	6-1
イメージファイト	544,900	MRX-011	2周目1面
スカイソルジャー	3,310,210	MRX-011	ALL
☆大魔界村	326,500	何でもいいどね	2-ALL
サンダークロス（1P）	10,290,440	FGK-クリ丸	8周目
トップランディング	891	Gota-Ken	ALL
スプラッターハウス	410,700	魔神A太郎	ALL

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	963,660	てらちん	1コイン ALLクリア
スプラッターハウス	298,800	B,I	1コイン ALLクリア
イメージファイト	735,600	RENTA	2周目3面 ノーマル
☆大魔界村	全2周クリア	ぼちゃ	1コイン ALL
ヘビーユニット	1,113,200	C&P-ILM	2-3-2 1コイン
サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	REN&SETTI	9周目の2面 残9機
TATSUJIN	10,000,000＋α	T&M STAR	7-5 ノーマル
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	861,000	K,I	4人目 パワー重視
フェイスオフ（1P）	3連勝	SHOWS	ソビエト
テラフォース	1,000,000＋α	YOU-ぐらでうす	1コイン クリア

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スプラッターハウス	299,700	VMT-KRS	ALL ノーマル設定
テトリス	67,140	先生（ふじてん）	LV.18 ライン74
ハードパンチャー（1P・ノーマル）	1,143,150	MAX!! 倒せねーだよー	アベシ・ヒデブ スピード
イメージファイト	253,200	東デが決ったたける	5面 ノーマル設定
大魔界村	1コインクリア 全2周	WAD-RPC-舞部	224,800点 ノーマル設定
最後の忍道	515,700	EHL-K,K	6面 イージー設定
未来忍者	1,022,830	SPR-RPC-FKS	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 716,200	OSS-CGSⒸ 発狂なし	ALL ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	11,113	S-SWAT	ALL イージー設定
脱獄（1P）	220,450	OZ	ALL イージー設定

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'55"02	FGK-㊙	ALL ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'53"09	ずんたた おらおら 小原君	同上
パワードリフト（Cコース）	6'52"21	スコット酒ダル ずんたた ぱあっち	同上
パワードリフト（Dコース）	6'48"27	FGK-㊙	同上
パワードリフト（Eコース）	6'51"54	FGK-㊙	同上
☆大魔界村	全2周クリア	FGK-VIRGO OSR-R・カモネ	ノーマル
テトリス	90,811	VICTORY YAMAGUCHI	ライン112 レベル25
メタルホーク（新VER）	10,518	狂人・奇人新快速ブリポリポワ夫大先生	ALL マーシャル
オーダイン	クリスタル 737,900	SOR-70 &150 ルディーEXPO	ALL 捨て内臓有り
未来忍者	757,080	おさりす	ALL

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー	11,883,350	カミナリ小僧	ALL ノーマル
テトリス	46,149	BUG	ライン68 レベル16
☆大魔界村	436,800	SPK-KO,KO	ALL 残3,ZAP0
未来忍者	983,180	てらちん	ALL 気合5!
イメージファイト	813,900	C&Pおさるウッキー	2-5 ノーマル
脱獄（1P）	228,950	B・I	ALL ノーマル
スプラッターハウス	403,500	B・I	ALL ノーマル
TATSUJIN	10,000,000＋α	究極イエロー君	7-3で達成

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者（ノーマル）	900,500	WAD-RPC-舞部	ALL 残り39
ハードパンチャー（1P）	1,585,650	RPC-ARR㊣	8面 ふつうの配分
イメージファイト	808,700	SPR-RPC-FKS	2-5
テトリス（1P・ライン優先）	ライン 92	DTB㊙	レベル22
テトリス（1P・スコア優先）	82,349	DTB㊙	レベル20
☆大魔界村	1コイン 全2周クリア	WAD-RPC-舞部	残3 ノーマル
パワードリフト（Aコース）	6'53"14	砂樹侖帝	全6面クリア ALL1位
パワードリフト（Cコース）	6'50"90	SPR-SHOTⓉ	ノーマル設定 以下同
パワードリフト（Dコース）	6'42"28	SPR-RPC-FKS	
パワードリフト（Eコース）	6'55"11	SPR-RPC-FKS	

ット甲府の汚名返上のためにも……ね。

★がらんがらんG（長野）

●ソンソン，Qバート入荷。100円雑誌販売しています。　Q&S店長

★Y.Pエンゼル（岐阜）

●ここのテトリスは背景の変わらないVERSIONです。私（アルバイター）の目からは，明らかにこのVER.のほうが簡単に見えます（同意見多数）。従って集計時は別にしたほうがよいのではないでしょうか。

■担当：そのようなVER.があるとは知りませんでした。不勉強でした。たくさんでまわっているのでしょうか？

★PC静岡（静岡）

●ゼビウス入りました。はっきり言ってこの店はオールド・ゲームの宝庫です。

by MAX!!

★PC両替町（静岡）

●当店もめでたく5周年をむかえることができました。これからもよろしくお願いします。　（関係者一同）

★PC豊橋（愛知）

●最近，コンソレット筐体を使ってゲームがじょうずな人のプレイを録画して，攻略法が

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（スコア部門）	54,397	FFF	ライン73
テトリス（ライン数部門）	77	DON	レベル19
オペレーションサンダーボルト（1P）	475,550	NANとグラZ	8面 ノーマル
☆大魔界村	244,500	FZ	ALL ノーマル
ダイナマイトダックス（1P）	496,390	PAPER-REX	3面 ノーマル
ヘビーユニット	4,827,150	MIU	7周目3-2 ノーマル
モンスターレアー（1P）	789,060	NAN たって 花井愛子	14面 ノーマル
フェイスオフ	4チーム勝ぬき優勝	FZ	5-05-15-15-0
イメージファイト	789,600	NAN がゆく	2周目5面 ノーマル
未来忍者	627,370	APEX-VTR	ALL ノーマル

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（W・ノーミス部門）	4,554,690	IML の会長-(NORI-P)(た)	新VER ノーマル設定
ダライアス（Y・ノーミス部門）	4,936,200	IDA の副会長アップルウーロンソーダ	同上 LW更新したいなあ
テトリス（1P・ATARI）	101,288	GMC-N.(た)（ヤングマンの神）	ライン82 レベル19
イメージファイト（3機設定）	1,217,600	IML の会長- のりピー(た)	2-7 2-1 100%
モンスターレアー（1P）	863,570	YPT-BOZ（たこ）	ALL,残1 ノーマル設定
パワードリフト（Aコース）	6'52"07	影のAコース信者Ⓟ ○○○がライバル?	Bコースはどうしたんだ?
パワードリフト（Cコース）	6'47"92	HCM-IML(副)- 逆走激頭男-てった	逆走は4面以外ALL1位
パワードリフト（Dコース）	6'42"74	SPREAM- ITA 会長-SOL	ミス多数
★パワードリフト（Eコース）	6'50"16	IDA-IPD 役員 MIPOLIN Ⓣ	ジェフリー君5面教えて!
☆大魔界村	全2周クリア	STI・YUJ・P RYO・CCV・い	ET・BOZ そべん・P(た)

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（1P）	106,384	DAN	ライン97 レベル24
モンスターレアー（1P）	739,120	長瀬の使者	14面前半
TATSUJIN	10,000,000＋α	長瀬の使者	7周目3面残14 ノーマル設定
★脱獄	549,900	EAST-RVV(長)	1コイン,ALL,ノーマル
☆大魔界村	2周ALL	長瀬の使者 ARES	共に1コイン 1UP×1
未来忍者	763,500	ABC-Jr EAST-MAX(長)	1コイン ALL
★スプラッターハウス	1,236,600	パブロフの犬	1コイン,ALL,ノーマル
ヘビーユニット	1,280,850	ABC	2周目5-3 ノーマル設定
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	3,662,100	EAST-MAX(長)	3周目5-8
テトリス（1P）	50,760	FPG-(参)JIN	ライン75 レベル18

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN	4,799,240	PKD-やまし（更科組）	4-2 エリア680
チェイスH.Q.	23,247,980	太田	
イメージファイト	712,500	川崎亜紀Ⓡ	2-3 1コイン
ヘビーユニット	976,450	EHL-K.K	2周目 3-2
未来忍者	134,550	杉本昌之	5面
♨テトリス	44,354	けんじょう	ライン61 レベル14
ロボコップ	730,800	AUT	1コイン ALL
スプラッターハウス	354,700	KNY-うらさき	1コイン
モンスターレアー	366,260	西沢昭浩	1コイン8面 ハード
大魔界村	230,600	TEN だぶるえっくす	

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	319,300	YNM-EXI	ALL 残3 ZAP-0
テトリス	45,820	XYZ	69ライン
TATSUJIN	10,000,000＋α	MYN	7-3面 エリア999
イメージファイト	585,700	KAZUMI-(な)	2周目の1面
ジェミニウイング（2P）	2,508,570	YNM-EXI YNM-みっきー	ALL ノーマル
サイバリオン（実戦編）	11,685,080	NYA	クリア
コブラコマンド	548,150	NHK	5-2面 ノーマル
ヘビーユニット	545,850	KAZ	5-4面 ノーマル
脱獄	206,250	K.N	1コイン 全面クリア
スプラッターハウス	488,600	WTM-(た)	7面 ノーマル

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト（ノーマル）	941,900	朝霧陽子	2-3 1/9
テトリス（スコア部門）	65,302	TRM-天道あかね	ライン67 レベル17 1/9
テトリス（ライン数部門）	ライン73	TRM-天道あかね	54918点 レベル17 1/8
大魔界村（ノーマル）	218,500	TRM-ALC佑幻	2-5ボス 1/9
トップランディング（ノーマル）	713	RYO	全8面クリア 12/31
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	16,302,360	TRM-天道あかね	ノーミス ALL 12/11
オペレーションサンダーボルト	570,050	TRM-LXV	7面 ノーマル 1/4
上海	636	TRM-天道あかね	5面 1/6
スプラッターハウス（ライフ6）	549,200	TRM-天道あかね	ALL 12/20
パワードリフト（Dコース）	6'56"09	Extreame -NMC	ALL1位 12/25

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	320,900	VRC-Y.I	2周クリア ZAPなし
モンスターレアー	702,270	MYU(せ)	14面 ノーマル設定
テトリス	47,085	VRC-ZIE	レベル16 ライン60
サンダークロス	10,000,000＋α	MYU(せ)	9-3 残52
未来忍者	409,840	KFK	11面 ノーマル設定
TATSUJIN	4,387,000	・Z・	エリア233 ノーマル
パワードリフト（Aコース）	6'57"97	AKI	4位スタート ALL1位C
パワードリフト（Bコース）	6'51"11	UUU(た)	4位スタート ALL1位C
パワードリフト（Cコース）	6'53"30	MAD(た)	4位スタート ALL1位C
パワードリフト（Dコース）	6'46"37	AKI	4位スタート ALL1位C

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー	11,868,600	J.N	クリア
イメージファイト	672,600	MAD BOY	11面
未来忍者	375,430	ペッペッペッ ソーラン アレマ	11面
スプラッターハウス	358,800	ゴマちゃん GOMA	クリア
迷宮島	2,913,750	LMC.01 神様	クリア
ロストワールド	8,221,500	K・S	ひらめとその仲間たち♡I
サンダークロス	10,000,000＋α	YMS	8-6にて達成 残機32機
オーダイン	クリスタル 131,000	シャレードTLの隆誕生	クリア
忍者ウォーリアーズ	5,798,600	仮面のりだー誕生にん!	クリア
ロストワールド（2P）	12,034,000	K.S	ひらめとその仲間たち♡II

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（得点部門）	57,057	Sgt. Pepper	レベル16 ライン66
テトリス（ライン数部門）	ライン80	Sgt. Pepper	レベル21 48406点
スプラッターハウス	347,400	Extreme- 諸星あたる	ALL
イメージファイト	754,100	Sgt. Pepper	2周目4面
未来忍者	390,240	明日香	12面
ゲイングランド（1P）	1,225,029	ブリバリの NAM	2-5
ハードパンチャー（1P）	1,204,200	わたべ	6人目 タイプ不明
モンスターレアー	425,850	Sgt. Pepper	9面
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	6'52"69	Extreme-KIT	ALL1位
ヘビーユニット	1,090,500	静香御前（SKF-K）	2-3-2

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	61,650	NZ-GET	イージー
イメージファイト（ノーマル）	598,500	ETM-VAL	2-2 10面
大魔界村	379,400	AAA	ZA 第1回
ゲイングランド	6,205,368	F-14A TOMCAT VF-84	Easier（1.0秒）
モンスターレアー	596,250	ERG 舟橋	
ギャラクシーフォースII	4,018,510	ETM-VAL	ノーマル クリア
ダイナマイトダックス	769,500	NZ-GET	
パワードリフト（Bコース）	5,564,363	TST	エキストラステージクリア
パワードリフト（Cコース）	5,570,601	F-14A TOMCAT VF-84	エキストラステージクリア
上海	504	メリ IN	4面

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターレアー（1P）	504,680	MASAHIRO・倉持	ノーマル設定 9面クリア
スプラッターハウス	342,500	HIDETOYO・松山	ノーマル設定 全面クリア
☆大魔界村	241,300	TATSUYA・伊藤	ノーマル設定 全面クリア
未来忍者	185,500	HIROAKI・久保田	ノーマル設定 6面クリア
サンダークロス（1P）	10,000,000＋α	TAKAHISA・鶴崎	ノーマル設定 8-3で達成
グラディウスII	1,006,100	JUNYA・石田	ノーマル設定
イメージファイト	737,400	TAKAHISA・鶴崎	ノーマル設定 11面クリア
スカイソルジャー（1P）	3,014,960	EIJI・小川	ノーマル設定
オーダイン（1P）	730,300	TATSUYA・伊藤	ノーマル設定 全面ノーミス
獣王記	0	記載なし	

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,075,800	N.H	2-5
テトリス	69,827	てん	L19
ロストワールド（新VER）	11,874,200	N.H＋TUR	2Pトータル 1コイン
アフターバーナーII	ヒット 1,425	知らない人V	ALL
メタルホーク（新VER）	12,750	ノーミス牛乳娘♥ 水島みーな♥	ノーマル ノーミス
モンスターレアー	589,570	だれも知らない G.●.C-N.H	11面
大魔界村	238,300	星1個くれ! N.H	ZAP無し 4ミス
未来忍者	1,471,510	ノーミス牛乳娘 水島みーな♥	気合度99
テンカウント	137	超高速牛乳娘 水島みーな♥	K-0,S-30,J-4
ニュージーランドストーリー	984,360	きんさん	ノーミスノークープALL

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新VER）	13,082	HCM-AMM-IML(副)-てった	ALL連射有 ノーマル設定
テトリス	83,364	のーてんき娘（大阪）	ライン66 レベル16
大魔界村	2周め2面	マスタングしんじ&にせ物レビンJAM	ノーマル設定
イメージファイト	775,900	都通りレオ	2-4 連射装置付
モンスターレアー（1P）	548,560	猪俣勝がライバル JMK-M	11面
TATSUJIN	10,000,000＋α	武士	エリア999 これも連射
スプラッターハウス	265,100	1P ジョー A・T	ALL
サンダークロス（旧VER）	10,000,000＋α	NHM-TEK	8-5
未来忍者	678,700	1P ジョー A・T	ALLこの連射装置は凄い
テトリス（ライン数部門）	80	HVD-SJS-つきだて氏に感謝!!	200円で野球拳やるもんか

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'54"64	HCM-てった	全6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'46"92	FPG-SHO	同上
パワードリフト（Cコース）	6'49"40	HCM-てった	同上
♨テンカウント（正常編）	172	私の名前はKOH	K17S13J2正攻法
テンカウント（異常編）	265	揺れる怪力男DEW	K.O.39発 首つかみ
テンカウント（腰振十八禁編）	13	恥を知らないおろかもの。INA.MU	ジャブ8発! せいこう法?
モンスターレアー（1P）	875,640	YPT-BOZ	クリア,残1 ノーマル
イメージファイト	993,400	YPT-マメミム	2-7 ノーマル
テトリス（1P・イージー）	157,735	FPG-SHO	レベル43 コイン188
ハードパンチャー（1P）	11,901,150	BOZの兄（本物）	クリア ノーマル

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	ライン 101	HIR	レベル23 83767点
テトリス	91,977	HIR	レベル21 95ライン
イメージファイト	1,023,000	Sgt・Pepper	ノーマル設定 2-7
TATSUJIN	3,379,020	Sgt・Pepper	エリア472 ノーマル設定
スプラッターハウス	333,700	くろーびす	ALL ノーマル設定
1943改（1P）	3,841,680	GIN	モビ 3 ALL
エキサイトリーグ	4,557,400	ゆうちゃん♥	1コイン 5試合目

わからない人のために上映（?）しています。新作ゲームを中心にやってます。

★星ヶ丘CH(愛知)

●店長が新しくなりました。PCエンジンのワンダーモモを絶対買う！とはりきっております。性格はらせん階段です（冗談少し込)。

★BC京都(京都)

●もうすぐ受験のみなさん，がんばってください。スタッフ一同応援しています。

受験の町京都より JACO

★ゲームプラザとよなか(大阪)

●当店は，阪急豊中駅の西口をでてすぐです。

★DLL八木(奈良)

●コミケ帳置いてます。

★PC島大前(島根)

●イメージ一新，明るく楽しいお店です。店長さんも気さくで，常連もおもしろい人ばかりです。ぜひ一度遊びに来てください。

（アルバイターM）

★チェックイン(広島)

●同人誌「FUN・HOUSE」が「大穴」に題

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,834,730	GPT,S-BWH	ノーマル ALL
テトリス（得点部門・ノーマル）	64,417	GPT,S-I,M	ライン-64 レベル-15
テトリス（ライン部門・ノーマル）	78	GPT,S-I,M	54951点 レベル-16
☆大魔界村（ノーマル）	447,600	CYCLONE-HURRICANE	ZAP-なし ALL
イメージファイト（ノーマル）	838,800	CYCLONE-HURRICANE	2周目4面
トップランディング（ノーマル）	878	GPT,S-龍	ALL
チェイスH.Q.（ノーマル）	11,596,610	GPT,S-UAA	ALL
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	10,465,990	CYCLONE HURRICANE	ノーミス-4 ノーダメ-1
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	17,510,160	CYCLONE-TAC	ノーミス-3 ノーダメ-1
ダッシュ野郎（ノーマル）	277,400	CYCLONE-GRIFFIN	ALL

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251 ☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村（ノーマル）	ALL	鈴弟・STR・JLM・KS.の計4人	大開放台の一言に尽きる(秘)
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	7'03"64	NAT-PDS-(こ) 三宮遠征変態少年♡	EX1位 あと10秒
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	7'01"04	奈アチ■ハドズ■(じ) 藤森や〜い……担(や)	EX1位 あと20秒
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'56"21	JRで40分近鉄で40分の遠征者?君	EX1位 あと50秒ウソ
チェイスH.Q.（ノーマル）	11,172,780	名前を書くとまずいそうです。ゲロゲロ	ALL ほもおだ使用
ハードバンチャー（ノーマル・1P）	1,572,900	EFC-A,K(社)（レーダー救助隊）	8面ハードハンチャー
ヘビーユニット（ノーマル）	1,771,350	TA!こと中道いい（あの子こあい(学)）	3-3-4テトリス(さ)は使用
アフターバーナーII（ノーマル）	ヒット1,306	嗚呼!パワドリのレベルの低いこと(情)×	ALLサイバリオン救う(会)
イメージファイト スプラッターハウス	申請おまちしてます♡	某体感CD2枚とも終ってるね（評(ふ)）	皆で守ろうサイバリオン(や)
未来忍者 その他etc……	上に同じくまってます	先月の「サウンドの面から」私です(に)	八木から残せサイバリオン

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（旧VER）	10,520	UMA	ALL イージー設定
☆大魔界村	290,000	NJP-TUC-HAN	全2周クリア
サンダークロス（1P・旧VER）	10,000,000＋α	RIS	9-1 残38
TATSUJIN	10,000,000＋α	Tri-SAK	7-5 エリア 999＋α
イメージファイト	767,000	YAN	2-4 ノーマル設定
テトリス（1P）	38,630	MSO-φ5-NEM	レベル16 ライン69
フェイスオフ		ELF	ALL
スプラッターハウス	584,500	MSO-φ5-NEM	ALL
未来忍者	415,110	MSO-1φ-LIE	11面
モンスターレアー（1P）	528,770	MSO-φ5-NEM	11面

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村（ZAPあり）	1,207,100	AMEC-AEG	2周クリア ZAP×23
☆大魔界村（ZAPなし）	531,900	AMEC-AEG	2周クリア ノーマル設定
ハードパンチャー	11,692,450	AMEC-F・F・F	ALL ノーマル設定
テトリス（スコア部門）	39,615	INGS-KJG-FAN	レベル8 テトリス×6
未来忍者	1,311,420	AMEC-T,N	ALL 残気合度99
イメージファイト	830,900	DAA	2-5 ノーマル設定
スプラッターハウス	689,200	AMEC-8A-x!	ALL ノーマル設定
脱獄	224,550	LOVELY ANGEL	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大魔界村	219,800	APEX-K,E	全2周クリア
テトリス	70,648	APEX-MAK	ライン125 レベル30
メタルホーク	11,584	K,E,I	ALL
TATSUJIN	10,000,000＋α	APEX-POT APEX-VTR	8-1達成 7-5達成
イメージファイト	722,400	百又のそば浪人	2-3
未来忍者	483,100	APEX-VTR	ALL
ハードパンチャー	726,300	N,G,K	4人目
スプラッターハウス	378,800	APEX-K,E	ALL
PBトルピードアレー	20,954,690	APEX-MAK	カウンター2周
迷宮島	3,057,250	APEX-MAK	ALL 10-10-10

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	705,200	RYUPON	2周3面 ノーマル
☆大魔界村	327,500	(あ)AIA（化け物あいかわ）	2周 ALL ノーマル
TATSUJIN	10,000,000＋α	(あ)NOY（変態やぶき）	8周3面 999＋α
ヘビーユニット	1,454,900	(あ)AIA	イージー 2周5-3
チェイスH.Q.	10,802,030	(あ)GUY	1コイン ALL ノーマル
クレイジークライマーII	358,650	GHQ	5面
忍者くん	1,174,440	平本	37面
ザ・ハスラー	82%	E,T	7面 ナインボール
未来忍者	430,000	VIP-ROI（西条）	11面
フェイスオフ		GO! & やす	アメリカ ALL

ゲームセンターパサディナ　大阪
大阪府茨木市駅前1-4-6 ☎0726-25-8270

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	395,800	さる（脇園）	2周クリア ザップなし
イメージファイト	902,400	DRU	2-6
★オーダイン	779,400 クリスタル	AFH-BOM	7面クリア ノーマル
ロボコップ	479,700	NJP-S-T,S	全面クリア ノーマル
モンスターレアー	654,100	AFH-BOM	12面 ノーマル
ヘビーユニット	940,200	DRU	2周目4-1 ノーマル
ハードパンチャー	11,719,700	さるくん	クリア ノーマル
スプラッターハウス	715,600	生田くん	クリア ノーマル
テトリス（ライン数部門）	ライン 78	今村くん元気（T・S）	50020点 ノーマル
テトリス（点数部門）	65,951	キラー	65ライン ノーマル

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-2-6-47 ☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'45"39	BLP-(ハ) Akindo	なぞの男 ALL 1位
★パワードリフト（ノーマル・Cコース）	6'47"70	BLP-HCS-ESU（生徒）	あと?秒 ALL 1位
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	6'42"78	SPREAM-おおSOL	ALL 1位
メタルホーク（新VER）	12,891	CAN'-SAT。	ALLクリア φ1よろしく
☆大魔界村	288,500	BLP-HCS-マッチャ	ALLクリア ZAPなし
ファイナルラップ（1P）	2'26"46	SKK!!	4周設定
スプラッターハウス	638,500	PSG-RUN	ALLクリア
未来忍者	854,640	INGS-KJG-FAN	ALLクリア
テトリス（スコア）	62,392	W300-CHRIS	レベル15
ロストワールド（1P）	8,577,000	BLP-HCS-株	ALLクリア

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7 ☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	438,300	RAVI-MAS	全2周クリア
ヘビーユニット	1,203,600	KIN	2-4-7
サイバリオン（実戦編）	先月のスコアが	更新できないのだ…違にあせりが見えて	とプレイヤーきた。
サイバリオン（基礎編）	8,152,870	KIN	残×3
未来忍者	これも先月のス	コアが更新できない	
テトリス	47,090	M.I	ライン61
イメージファイト	762,100	YAN	2周目ST4
スプラッターハウス	456,600	Tri-TKS	ALL
グラディウス	10,000,000＋α	RIS	22-2残機 80数機
レインボーアイランド（Eバージョン）	カウンターストップだよん	いっぱいいるよん。内約1名女性だよん	古いゲームもおもろいよん

ハイテクセガ三宮　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	1,332,000	RX-謎のゲーマーA81	2-7
パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'48"07	RX-もどきゲーマーACI	6面クリア
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	6'42"45	SPREAM-SOLか	6面クリア
パワードリフト（ノーマル・Eコース）	6'55"28	Extreme-FG	6面クリア
モンスターレアー	826,450	RX-牧どこいった?	13面
テトリス	95,618	Extreme-Artemis (あ)	レベル31 ライン134
ゲイングランド（1P）	9,273,078	Extreme-Lizard	3-4 ノーマル設定
☆大魔界村	817,800	GMC-N・H	ALL ZAP有
チェイスH.Q.	11,549,800	CAN'-すここみーなちゃんのH	ALL
アフターバーナーII	ヒット1,508	V-MAX-FRX	ALL 2-ミス

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イメージファイト	533,900	つるみ	ノーマル 9面
ロボコップ	742,800	時信	ノーマル ALL23:58
スプラッターハウス	383,700	D・島田	ノーマル ALL 残3
ハードパンチャー（1P）	1,401,400	すがた	7人目 ノーマル
大魔界村	102,800	高岡	ノーマル 2周目1面
ホットチェイス	279,350	時信	ALL 304KM
TATSUJIN	1,729,420	森隆一	ノーマル エリア223
ヘビーユニット	1,109,750	すがた	2周目4-1
モンスターレアー	281,260	時信	ノーマル6面
迷宮島	2,743,700	森隆一	ALL

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3 ☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	全2周クリア	ELT-BEFAX CAT,K,DDD	1コイン ALL
ハードパンチャー（ハード・1P）	11,979,950	ELT-TUC-Kin!ロッキーが	1コイン ALL
イメージファイト	852,700	ELT-TUC-てっちゃん	2-4
モンスターレアー（1P）	550,380	ELT-TUC-DDDもうやらんっ	1コイン 11面
フェイスオフ（1P）	全4試合勝ち	ELT-TUC-KKK,TO-Y	1コイン ALL
スプラッターハウス	710,000	ELT-TUC-Zun ちゃん	ALL 残1
★ロストワールド（新VER・1P）	7,976,400	ELT-TUC-DDD	ALL ナパーム使用
パッシングショット（1P）	優勝	ELT-TUC-SET	1コイン マス埋め用
ハイパースポーツスペシャル（1P）	220,330	ELT-TUC-TO-Y	1コイン 全3周クリア
アイドル麻雀放送局（イージー）	全7人勝ち	ELT-TUC-BOY,A	1コイン ALL V!

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	6'46"37	RX,EK-DOR	ALL1位 ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'53"26	Extreme-(さ)	ALL1位 ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'45"13	CAN'-VEL	ALL1位 ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	12,283,838	Extreme-Lizard	3-6
TATSUJIN	15,451,440	Extreme-HTL 諸星あたる	10-5
テトリス	120,340	なめこクラブ-RZ!	ライン125 レベル29
☆大魔界村	744,900	DO!-SAD	全面クリア
スプラッターハウス	414,900	権田幸一	全面クリア
モンスターレアー（1P）	640,590	謎のげえまあACI	11面
航空騎兵物語	190,200	TRHG-IKU おねがい-まかせて	4面

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パワードリフト（ノーマル・Bコース）	6'44"25	BLP-(ハ) Akindo	EXクリア あと1秒だ!
☆大魔界村	全2周クリア	BLP-(ハ)Nis,原田,CRX,BRN	ノーマル設定 ZAP なし
未来忍者	1,000,000＋α	BLP-(ハ)Nis,原田	ノーマル設定 ALL
ハードパンチャー（1P）	11,783,000	BLP-(ハ)JRにケンカを売る男Nis	ノーマル設定 クリア
伊賀忍術伝	3,280,700	BLP-(ハ) ん〜ん〜MDK	ノーマル設定 ALL
サンダークロス（1P・新VER）	4,143,780	BLP-(ハ)Akindo	ノーマル設定 全3周クリア
テトリス（ライン数部門）	ライン111	BLP-(ハ)CRX	ノーマル設定 73,529
オペレーションサンダーボルト（1P）	471,970	BLP-(ハ)NIS	ノーマル設定 8面
モンスターレアー（1P）	733,480	HCS-..A	ノーマル設定 13面
テトリス（スコア部門）	74,783	BLP-(ハ)NIS	ノーマル設定 85ライン

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16 ☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村（今回に限り個人で）	全2周クリア	ELT-TUC-BEFAX	1コイン ノーマル3人
☆大魔界村（掲載します）	全2周クリア	ELT-TUC-DDD	同上8方向レバー
☆大魔界村	全2周クリア	ELT-TUC-KKK	同上
☆大魔界村	全2周クリア	ELT-TUC-KKK	同上
テトリス（1P・スコア優先）	46,664	ELT-TUC-KKK	ライン64 レベル16
テトリス（1P・ライン優先）	ライン71	ELT-TUC-KKK	レベル16
トップランディング	885pts	SIN 大先生 目指せ900てん	1コイン ALL
オペレーションサンダーボルト（1P）	ステージ6	ELT-TJC-うめまーん	1コイン 点は低いです
花のももこ組	全面クリア	ELT-STAC-少年S	2周目が始まったぞ!
忍者ウォーリアーズ（ためた手裏剣部門）	115発	苦無かまえっぱなしマス埋め男 S少年	3面でためた

名変更となり，発売数日後には完売状態となり，大変ご迷惑をおかけしておりますが，この号が発売される頃には追加製本されていると思いますので，まだまだ注文受け付けます。

編集長：とってもHなDo.とan

★ウイルトークタイトー山口(山口)

●いろいろと問題のあったNJPですが，新しくELTに改名されました。会長もTUC-SET氏からSTAC-V氏に変わります。

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●なぜラッキーには客が少ないのだろう。ラッキーはよい店です。焼き飯はうまいし，常連はおもしろいし，コミュニケーション・ノートもあります。JR岩国駅より西へ1km です。

by ラッキー常連-MSŌ-01-HIR-Zen

★ゲームインプラザオリンピアン(福岡)

●先月号の当店のオーダインの記録は，私の読み誤りで，685,400でした。訂正させていただきますと共に，誠に相すみません。今回から気をつけます。

■担当：私のほうにも多大な責任があります。こちらこそご迷惑をおかけしました。

ゲームコーナーラッキー２１　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-21-2405

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンシルバー（５人設定）	1,000,000＋α	MSO-10-LIE 協力者 NEM	全2周クリア
☆大魔界村（ノーマル・３人）	全2周クリア	J.Y 他6名	クリア統一
ダイナマイトダックス（１P・ノーマル）	875,290	MSO-10-LIE	4面ボス
モンスターレアー（１P・ノーマル）	697,810	J.Y	13面ボス
テトリス（１P・ノーマル）	62,381	MSO-05-NEM	レベル 15 ライン 65
未来忍者（ノーマル・３人）	445,020	MSO-10-LIE	11面 ハマリ POOF!
スプラッターハウス（ノーマル・３人）	630,700	MSO-05-NEM	まーだまだと言って服ぬぐ
忍者ウォーリアーズ（１P・永パ無し）	全裸でクリア	MSO-13-K.C	スケルトン・プレイ
イメージファイト（ノーマル・３機）	795,200	MSO-φ8-YUN	2・5のボス
シルクワーム（２P・ノーマル）	3,925,400	J.Y と MSO-φ2-Q.C	合計点 ALL マスうめ

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（スコア・ノーマル）	101,261	100％オレンジジュース	ライン133 レベル30
テトリス（ライン・イージー）	135	KHS-R.T	スコア79200 レベル不明
TATSUJIN	10,000,000＋α	ESP!!	エリア999 7周目4面
未来忍者	767,590	INDICK-UCC	ALL ノーマル設定
ゲイングランド（１P）	8,350,898	INDICK-APL	3-3
☆大魔界村	809,000	INDICK-APL	全2周クリア
ロボコップ	730,100	INDICK-APL	クリア
スプラッターハウス	369,700	KGC-TOK	クリア
チェイスH．Q．	11,074,110	YMO	クリア
☆大魔界村	234,400	KGC-KAZU	全2周クリア

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	クリスタル 475,100	白血球2号	ALL
未来忍者	225,640	ハイパー B.G	7面
テトリス	41,460	鼻黒くん	レベル16 ライン64
大魔界村	217,200	白血球5号	2-5のボス
メタルホーク（新VER）	9,918	BLACK-WOLF	全面クリア マーシャル
イメージファイト	951,200	赤血球2号	2-2
スプラッターハウス	400,200	ASASHIO	ALL
ホットチェイス	199,980	C.P.M	3面
コブラコマンド	224,100	HAYASHI-II	3-1
カベール（１P）	1,001,680	白血球4号	3-3

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-1941

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	422,100	PSG-ラッキーマリ	1コイン 11面
スプラッターハウス	687,400	PSG-RUN	1コイン クリア
イメージファイト	893,900	フォゾン一刻（DAP）	1コイン 2-3
サンダークロス（１P）	10,000,000＋α	PSG-RUN	9-6 残39
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,989,300	PSG-RUN	6-8
テトリス	60,269	桂　志輝	1コイン レベル19
☆大魔界村	820,800	レベルの低いTEL!!	ALL 残0
クレイジークライマー２	789,650	白玖孝夫	6面ALL目前 初ミス5面
モンスターレアー（１P）	417,550	PSG-DAN	1コイン 8面
アフターバーナーII（デラックス）	ヒット 1,507	GPT-NR.	1ミスクリア

ハイテクセガ大牟田　福岡
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★モンスターレアー（１P・ノーマル・３設）	963,110	G.M.C. アレク	ALL 残5 体感かせぎ有
ダイナマイトダックス（１P・ノーマル・３設）	2,377,990	G.M.C. アレク	5面テキサス 体感かせぎ有
パワードリフト（ノーマル・Dコース）	6′52″95	EGC-ITA㊗-OMU	EXクリア また遊ぼう㊍
☆大魔界村（ノーマル・３設）	265,200	GMC-LAY	全2周クリア 永パ未使用!
テトリス（ノーマル）	ライン87	G.M.C.-R.S	レベル21 ライン数部門
テトリス（イージー）	104,931	DAN	レベル31 ライン126
ゲイングランド（１P・ノーマル）	4,339,938	FET.TAS!	2-10 パートナー募集中!
脱獄（１P・ノーマル・３設）	258,450	ABC	ALL
スプラッターハウス（ノーマル・３設）	446,400	G.M.C.-R.S	ALL ボスかせぎ無
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,950,400	ACA-ION	6-8ハード 現在ノーマル

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲイングランド（１P・ノーマル）	30,590,605	P.M.C 究極極貧貧民副会長MIU	ALL 4-8 脱走
★ゲイングランド（２P・ノーマル）	60,943,315	P.M.C MIU G.M.C KYO	同上 人柱使用
テトリス（ノーマル）	97,722	Sniper-CYGNUS	得点部門 ライン66
テトリス（ノーマル）	ライン115	わしが爆田博士じゃ PPC.M ひげぴん	ライン数部門 加速度 9G
未来忍者（ノーマル）	2,589,850	ALTHEAand PMC 会長NOR	ALL かせぎ???
ロボコップ（ノーマル）	767,200	G.M.C BUG（主任 うにょ）	1クレジット 一応 PMC
★迷宮島（ノーマル・３人）	3,235,050	Sniper-CYGNUS	ALL 10万×3
ハードパンチャー（ノーマル）	11,924,350	YUK	1クレジット YKKのでし
パワードリフト（ノーマルBコース）	6′44″46	NOR didn't ase key	かぎにはかてませんなあ
パワードリフト（ノーマルAコース）	6′51″85	NJP-STAC-V	5位スタート パチスロ使用

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH．Q．	4,953,260	??©	5面
パワードリフト（Aコース）	7′04″59	RYU-SEAKY	5位スタート
パワードリフト（Bコース）	6′53″95	RYU-SEAKY	5位スタート
パワードリフト（Cコース）	6′57″14	M.P.S.-舞'N	5位スタート
パワードリフト（Dコース）	6′48″48	UDK	5位スタート
パワードリフト（Eコース）	6′56″76	RYU-SEAKY	5位スタート
イメージファイト	829,200	長田和也	ノーマル設定 2周目4面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	55,034,980	AYA	シニア 7′10″50
スーパーハングオン（ミニライドオン）	81,322,010	Y.H	エキスパート 9′01″50
ヘビーユニット	3,087,500	LAY A WAY	ノーマル設定 4-3-2

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードパンチャー	1,161,600	若松　豊	大型29吋 6人目
ハードパンチャー	1,268,000	平湯哲也	大型29吋 7人目
ヘビーユニット	609,500	清家弥一郎	50円 2ゲーム 6-1
ストリートファイター	834,700	林田直樹	大型26吋 全面クリア
スプラッターハウス	108,500	林田純将	7
熱血硬派くにお君	183,250	田川　孝	2-2 20円 1ゲーム
ライフフォース	874,700	岩下茂信	2-4 大型29吋
大魔界村	79,200	SBN-AT（高尾）	大型29吋
チェイスH．Q．	11,178,440	岸川　哲	ALLクリア
脱獄	41,400	川崎広継	2面

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
未来忍者	941,270	鬼ゃ〜ず NMC	ALL ノーマル
スプラッターハウス	451,600	PASCAL	ALL ハード
オーダイン	707,500	PASCAL	ALL ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	975,000	PASCAL	2-8
ドラゴンスピリット（新VER）	949,890	SUPER は	ALL ハード
スペースハリアー	29,036,530	PASCAL	ALL
ライフフォース（赤）	2,195,300	PASCAL	4-6
ローリングサンダー（新VER）	290,280	鬼ゃ〜ず NMC	ノーマル
ガントレット	148,735	PASCAL	1コイン 2人プレイ
究極タイガー	875,730	鬼ゃ〜ず NMC	ハード

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（１P・ハード）	148,197	NYANKORO・T	ライン157 レベル36
テトリス（１P・ハード）	104,844	桑原 "NSR" 秀明	ライン113' レベル27
☆大魔界村（ハード）	534,600	GMC. DURAN	全2周クリア
ハードパンチャー（ハード）	1,015,050	HALFLING	5面
メタルホーク（新VER）	12,777	BIG	1コイン クリア
スプラッターハウス（ハード）	442,100	AMI	ALL 残機1
イメージファイト（ハード）	813,900	BUI.	12面 2-4
モンスターレアー（１P・ハード）	429,210	BUI.	8面ボス
未来忍者（ハード）	951,380	GMC 管理人さん?	ALL 体力49
サンダークロス（１P・ハード）	10,000,000＋α	EVIELF	8-2（3moss）

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス（1P・旧VER）	1,622,360	吉見 "YOS" 嗣司	2周目4面 2-4
コブラコマンド	237,050	川崎広継 GPM	2面エリア3 2-3
脱獄（１P）	78,000	川崎広継 GPM	4面 1コイン
ハードパンチャー（１P）	1,187,050	藤田祐介	6面 6人目
未来忍者	372,450	松永ことみ（佐賀）	11面
ラビリンスランナー	469,390	松尾喜長	全面クリア
ニュージーランドストーリー	225,140	大内啓海	3-2
ラストデュエル（１P）	235,500	小島敬輝	6面
伊賀忍術伝	745,300	岸川 "BYE" 哲	5面
スカイソルジャー（１P）	2,126,630	中村 "るんるん" 進	フランス

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	195,200	ELT-MGF TAYO	1コイン 全2周クリア
イメージファイト	974,800	ELT-MGF NYA	1コイン 2周目7面
テトリス	84,695	KOB-山下	レベル22 ライン101
スプラッターハウス	395,800	ELT-MGF ZIN	1コイン ALL
未来忍者	400,230	ELT-MGF TARAKO	1コイン 11面
ヘビーユニット	4,978,550	KOB-山下	1コイン 7-4-1
リングの王者（アップライト）	515,900	ELT-MGF ZIN	1コイン 29回防衛
フェイスオフ（３人モード）	優勝5-0 コールド勝ち	KOB-山下	1コイン 残106秒
ワールドスタジアム（１人用）	31-1	ELT-MGF 渕野	1コイン B-H
鉄流禍	1,290	ELT-MGF 渕野	1コイン6面 2か月ぶり

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク（新VER・ノーマル）	13,346	G.M.C. えるす	ALL 残 5
イメージファイト（ノーマル）	1,173,200	G.M.C. HSA（未熟なえっち）	全2周クリア 残 6
ゲイングランド（１P・ノーマル）	29,836,955	G.M.C. フグの毒で死にな	ALL
ゲイングランド（２P・ノーマル）	58,879,165	G.M.C. えるす G.M.C. うなぎ	ALL トータルスコア
☆大魔界村（ノーマル）	全2周クリア	GMC. CROSS GMC. ATOMA	227,200pts 219,500pts
ロボコップ（ノーマル）	791,200	G.M.C. NBA	ALL
ハーパンチャー（ノーマル）	11,788,450	G.M.C. うなぎ	ALL
ホットチェイス（ノーマル）	287,950	ABC	ALL
未来忍者（ノーマル）	833,790	ABC	ALL
テトリス（ノーマル）	98,987	CLS-しんすけ	レベル 31 ライン 132

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（１P・イージー）	98,412	ESP!やはりイージーでは易しすぎる	レベル28 ライン124
チェイスH．Q．（ノーマル）	14,152,510	GPZ	1コインALL ボーナス×1
☆大魔界村（ベリーイージー）	220,500	FIN	1コイン ALL全2周
イメージファイト（ノーマル・４機設定）	791,000	ESP（残念ながら今月はめ君は欠席。	1コイン 2-5
ヘビーユニット（ノーマル）	1,434,850	来月又復活してくれるでしょう）ESP	1コイン 2-5-2
地獄めぐり（ノーマル）	2,059,960	VOW.WOW	1C.ALL.ノーミス
地獄めぐり（ノーマル）	1,527,120	ピストン松田	1クレジット ALL
オーダイン（１P・ノーマル）	672,440	ゴルゴ森川	1クレジット ALL
ストリートファイター（１P・ノーマル）	651,200	片岡正嗣	1クレジット ALL
リングの王者（１P・ノーマル）	5,625,400	VOW.WOW	1コイン ALL

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮城県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆大魔界村	199,300	GUY ビーちゃん	1C ALL ベリーハード
☆大魔界村	216,000	ACT 中学生	1C ALL ノーマル
テトリス（レベル部門）	レベル23	Mr-おっちゃん	1C イージー
テトリス（スコア部門）			
イメージファイト			
スプラッターハウス	全面クリア	MEG-RYO MEG-C.ELF	1C ALL ノーマル
ヘビーユニット	1,396,800	GUY ビーちゃん	1C 2周目 5-4
サイバリオン（実戦編）	12,110,840	MGF-WIN	1C ALL 2機設定
脱獄（１P）			
チェイスH．Q．	11,912,120	へんたいFM	1C ALL ターボ5発

★サクセス香椎（福岡）

●当店はNEWゲームがいきなり30円１プレイ，50円で２プレイになることがあるのでお年玉の残りを全部持ってきて，全部使ってください。　J.P

★編集部より

今年から，ハイスコア競争を少しでも公平なものに近づけるため，お店でのハイスコア申請締切日を毎月９日に統一いたしました。今後，問題の生じるようなことがあれば，またルール変更を行なう場合もあり得ますが，現時点ではこの規則を必ず守ってくださるよう，参加店各位の協力を求めるものであります。ご意見等ございましたら，編集部までご一報ください。

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大魔界村	94,300	伝説になった少年	ノーマル
スプラッターハウス	363,700	MAC	クリア ノーマル
テトリス	ライン221	カレッカブラジル	イージー
テトリス	171,994	カレッカブラジル	イージー
西遊降魔録	266,350	たっちゅ-&あつみ	ノーマル
ゲイングランド	25,547,120	K・T	ノーマル
ハードパンチャー	11,909,700	GOD	チャンピオン ノーマル
地獄めぐり	861,670	与那原のたらを	ノーマル
ロストワールド	5,892,400	きな	クリア ノーマル
ストリートファイター	799,500	ぴーろー	クリア ノーマル

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

今月は，ついに安定した人気のある「ラストハルマゲドン」の連続１位記録にストップがかかりました。ストップをかけたのは，AVGでもRPGでもなく，シミュレーション・ゲームの「信長の野望 戦国群雄伝」でした。しかも，群雄伝の人気はすごい!! ２位の「ピラミッドソーサリアン」に倍以上の差をつけ，ぶっちぎりの第１位に輝いたのです。

その他，ホット10のうち，六つのゲームが今月初登場のニューゲーム。前月のチャートと比べると大きな変動がありました。中でも，「戦国群雄伝」，「スーパー大戦略」，「水滸伝」などのシミュレーション・ゲームのがんばりが目立ちました。集計した時期が１月だっただけに，今年はシミュレーション・ゲームの年になりそうな予感が感じられます。

また，20位以内では，「アドヴァンスト ファンタジアン」，「ティルナノーグII」，「ウィザードリィシナリオ＃４」などの本格RPGがひかえており，来月，どこまで順位をあげられるかが楽しみ。20位以降にも各社の新作がひしめき合っており，戦いは，ますます激しくなりそうです。

順位	先月	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)
★1	−	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光 栄	PC-88SR	9,800 12,300(CD付)
★2	−	ピラミッド ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-98, PC-88SR, X1turbo, PC-88VA	3,800
★3	−	スーパー大戦略	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
★4	−	水滸伝 天命の誓い	SLG	光 栄	PC-88SR	9,800 12,300(CD付)
⬆5	6	スナッチャー	AVG	コナミ	ⒶPC-88SR, PC-88VA ⒷMSX2(SCC付)	Ⓐ8,800 Ⓑ9,800
⬆6	11	R-TYPE	STG	アイレム	MSX	7,300
7	1	ラストハルマゲドン	RPG	ブレイングレイ	PC-98, PC-88SR, X1, MSX2	7,800
★8	−	ゼビウス ～ファードラウト伝説～	STG	ナムコ	MSX2	6,800
9	3	サイオブレード	AVG	T&Eソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	8,800
★10	−	スーパー大戦略	SLG	システムソフト	PC-98, X68K	8,800
★11	−	アドヴァンストファンタジアン	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
12	5	マイト＆マジック2	RPG	スタークラフト	PC-98, P88SR, X1, X1turbo	9,800
13	7	ディスクステーション第2号	その他	コンパイル	MSX2	1,980

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJG：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

順位	先月	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)
★14	-	ティルナノーグII	RPG	システムソフト	PC-98	9,800
★15	-	ヴェイグス	ACG	ゲームアーツ	PC-88SR	7,800
★16	-	ウィザードリィ・シナリオ #4	RPG	アスキー	PC-98, PC-88, X1, FM-7	12,800
17	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派	MJG	ゲームアーツ	MSX, MSX2'	6,800
18	15	信長の野望 全国版	SLG	光 栄	ⒶPC-88, PC-98, X1, X1turbo ⒷB-16, FM77AV, FMR-50, M500, MSX	Ⓐ9,800 Ⓑ8,800
⬆19	33	R-TYPE	STG	NEC	PC-88VA	7,800
⬆20	28	イースII	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	7,800
⬆20	-	三国志	SLG	光 栄	ⒶPC-88, PC-98, X1, MZ-2500, X68K, B-16, FM-7, MSX2 ⒷMSX	Ⓐ14,800 Ⓑ12,800
⬆22	24	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X68K	9,800
23	2	戦国ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	3,800
⬆24	-	マスターオブモンスターズ	SLG	システムソフト	ⒶPC-88SR, X1turbo ⒷMSX2	Ⓐ8,000 Ⓑ6,800
⬆25	26	FMパナアミューズメントカートリッジ	実用	パナソフトセンター	MSX	7,800
26	20	ザ・プロ野球 激突ペナントレース	SPG	コナミ	MSX2	5,800
27	25	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88SR, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR50, MSX2	6,800
28	14	F1スピリット3Dスペシャル	SPG	コナミ	MSX2+	6,800
⬆29	42	大海令	SLG	アートディンク	PC-98	12,800
30	21	ロードス島戦記	RPG	ハミングバードソフト	PC-98	9,800
⬆31	-	ボスコニアン	STG	電波新聞社	X68K	6,800
⬆31	48	めぞん一刻 完結編	AVG	マイクロキャビン	PC-88SR, PC-98, X1, MSX2	7,800
32	16	レイドック2	STG	T&Eソフト	MSX2+	6,800
33	22	シュヴァルツシルト	SLG	KGDソフト	PC-98	12,800
⬆34	-	ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	PC-98	9,800
⬆35	-	XZRII	RPG	日本テレネット	PC-88SR, PC-98, MSX2	8,800
⬆36	45	スターシップランデブー	AVG	スキャップトラスト	ⒶPC-98 ⒷPC-88SR, MSX	Ⓐ8,800 Ⓑ7,800
⬆37	-	ファーストクィーン	RPG	呉ソフトウェア工房	PC-98	8,800
⬆37	-	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	MJG	ゲームアーツ	PC-98, PC-88SR	7,800
39	27	やじうまペナントレース	SPG	ビクター音産	PC-88SR, PC-98	7,800
40	8	リングマスター	RPG	ホビージャパン	PC-98	7,800
41	35	維新の嵐	SLG	光 栄	PC-88VA, PC-98	9,800
42	39	アランティア	STG	ビクター音産	PC-98	8,800
42	13	アークス	RPG	ウルフチーム	ⒶPC-88SR, PC-98, ⒷFM77AV, X1turbo ⒸMSX2	Ⓐ7,800 Ⓑ9,800 Ⓒ8,800
⬆44	-	時空の花嫁	AVG	KGDソフト	PC-88SR	7,800
45	35	コナミゲームコレクションVol.2	SPG	コナミ	MSX	4,800
45	10	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2	MJG	デービーソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo MSX2	7,800
47	40	マーダークラブDX	AVG	リバーヒルソフト	X68K	7,800
48	12	サンダーフォースII	STG	テクノソフト	X68K	6,800
⬆48	-	中華大仙	STG	ホット・ビィ	MSX2	6,800
⬆50	-	フルスロットル	SPG	シャープ	X68K	8,800
⬆50	-	たんば	PZG	マイクロネット	X68K	7,800
⬆50	-	オールドヴィレッジストーリー	AVG	エニックス	PC-88SR, PC-98	8,200

Super Soft HOT 10!

No.1 信長の野望 戦国群雄伝

光 栄

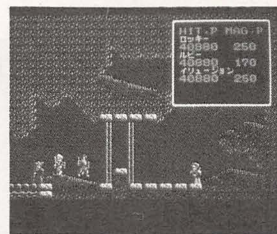


昨年の暮れに発売されたこのソフト，前作の「全国版」がいい評価を受けていたので今回も…と期待していたところ，ナント！初登場でいきなり第1位に輝いてしまった。それも，2位と倍近く差を付けた，ブッチギリの第1位。これは，まさにゲームソフト業界の光GENJI的存在と呼んでも過言ではない！

これから，SLGの中心機種であるPC－98版でもでれば，オニに金棒だ!!

No.2 ピラミッドソーサリアン

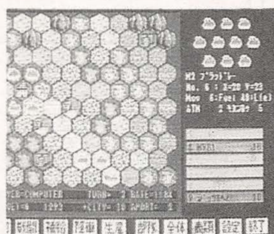
日本ファルコム



前号まで，「戦国ソーサリアン」が「ラストハルマゲドン」の為に2位にあまんじると言う苦汁をなめさせられてきただけに，今度こそ1位の座をと思ったら，何というめぐり合わせの悪さか，群雄伝という強力なライバルの前に，また今度も第2位にあまんじてしまった。しかし，初登場で第2位に入ってくるあたり，さすがは，「ソーサリアン」シリーズと納得させられる。群雄伝追撃の最右翼だ。

No.3 スーパー大戦略

マイクロキャビン



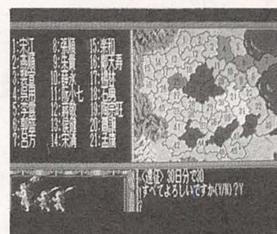
前作の「大戦略」が発売されて，しばらくたったこともあり「スーパー大戦略をMSXに！」という声が高まってきた中，ついに昨年暮れに発売されたのがこのソフト。

MSXユーザー待望のソフトだっただけに，人気はものすごく，MSX1機種だけで，「水滸伝」をおさえてホット3に入ってしまった。

この勢いで，来月，「群雄伝」をどこまでおびやかすことができるかが楽しみ。

No.4 水滸伝 天命の誓い

光 栄



今月は，「戦国群雄伝」との光栄1・2フィニッシュかと思われたが，発売時期が他のソフトより若干おそかったこともあってか，第4位にランクイン。

「三国志」「蒼き狼と白き牝鹿」「ジンギスカン」と中国歴史ものがヒットしていることから，その流れをくむこのソフトの今後の動向は注目度大だ。

また，イメージ・ソングが入ったサウンドウェア（CD）付もおすすめです。

No.5 スナッチャー

コナミ



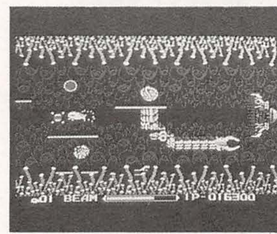
不気味なグラフィック，奥の深いストーリー展開でもうすっかりおなじみになったこのゲーム，コナミにとって新分野であるAVGで多くの新しいコナミファンを作った。

今回のランクアップの要因は，何と言ってもSCCカートリッジ付のMSX2版だろう。

「FM音源もいいけど，やっぱりコナミMSXはSCCじゃなきゃ」というファンに大ウケ。この勢いで来月もランクアップを狙えるか？

No.6 R-TYPE

アイレム



過去に，これほど幅広い機種に移植されたシューティング・ゲームがあっただろうか？というぐらい移植の花形「R－TYPE」。MSX版は，本家本元のビデオゲーム版の発売元であるアイレムから販売されたものだけあって，じわじわと順位をあげ，ついに先月の11位から，5ランクアップしてホット10入りした。

MSXシューティング・ファンなら一度は体験してみたいソフトだ!!

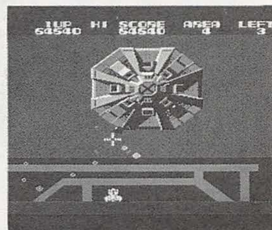
No.7 ラストハルマゲドン
ブレイングレイ



先月，先々月と，1位の座をキープしてきた「ラストハルマゲドン」だが，押し寄せる新作の波には勝てず，7ランク・ダウンの第7位へと後退を余儀なくされた。しかし，既存の機種だけで堂々7位に入るところなど，さすがに根強い人気があることの証明である。

X68000版やモンスター図鑑の発売によって，再浮上できるかどうか興味深いところだ。

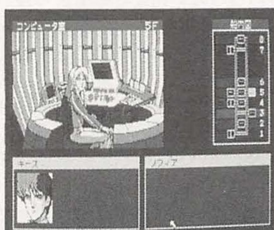
No.8 ゼビウス～ファードラウト伝説～
ナムコ



ナムコのMSX2シリーズ第2弾がこの「ゼビウス」。前評判どおり発売して，いきなり8位にチャート・インしてきた。

ノーマル版のReconモードとスペシャル版のScrambleモードの二つのモードを持ち，昔，ビデオゲーム版をやり込んだ人にはなつかしさを，そうでない人にはより新鮮な感覚のゲームとなっていることがうけた要因か？　もちろんFM音源対応で，音楽も聞きもの!!

No.9 サイオブレード
T&Eソフト

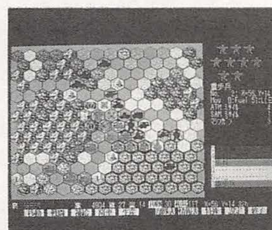


昨年の11月に発売になったこのソフトは，このコーナーがはじまってからずーっと（と言ってもまだ3回目だけど）ホット10内に入るというロングランぶりだ。

ラインナップも，PC−88SR，FM77AV，MSX2，X1turboと充実し，今春にはPC−98版もでる予定だ。

大きくてよく目立つパッケージと付属のメロディ・モジュールもたいへんユニーク。

No.10 スーパー大戦略
システムソフト



大戦略シリーズの最新版であるこのソフト，初登場第10位にランクインするあたり，さすがは大戦略シリーズと納得させられる。

とくにX68K版は，X68Kユーザーにとって初の大戦略シリーズのソフト。しかも，敵の思考ルーチンは，他のものにくらべて，かなり強いとあって，人気も上々。マウス，カーソルが命令後，敬礼した兵隊に変わるなど芸の細さもうけた要因の一つか？

御協力いただいた販売店

〈北海道〉			
●パソコンショップハドソン	011-205-1590	〒064	札幌市中央区南1条西2－11 丸井今井一条館3階
●㈱ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	〒060	札幌市中央区南2条西3リンクエギビル3F
●パソコンランド事業㈱	0155-24-4648	〒080	帯広市西二条南7－17 ハヤカワビル2F
●ＩＣカプセル	0157-23-8444	〒090	北見市北1条西二丁目 サンプラザ2F
●メディア旭川	0166-25-9801	〒078-11	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器ＹＥＳ旭川	0166-26-2251	〒070	旭川市四条七丁目
〈東　北〉			
●㈱電巧堂青森本店Dac	0177-23-2356	〒033	青森市新町2－2－4
●デンコードー光星学院通店	0178-34-3737	〒031	八戸市大字湊町字上田屋敷前21－6
●電巧堂秋北中央店	0186-49-7161	〒017	大館市御成町2－6－1
●ＹＥＳ ＭＩＤＯＲＩＹＡ	0188-32-1951	〒010	秋田市中通2－7－6
●㈱いせ電化センター	0193-23-7011	〒026	釜石市上中島町1－1－33
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020	盛岡市上田4丁目21－26
●電巧堂盛岡本店Dac	0196-54-2772	〒020	盛岡市中央通二丁目11－1
●電巧堂Dac 仙台本店	022-225-5290	〒980	仙台市中央二丁目2－21
●デンコードーDac 仙台東口店	022-291-4744	〒980	仙台市東七番町125－24
●㈱ハック	0226-23-9353	〒988	気仙沼市本郷15－7
●庄子デンキ 気仙沼店	0226-24-2626	〒988-01	気仙沼市字赤岩杉の沢77－1
●庄子デンキ 古川店	0229-23-3883	〒989-61	古川市李埣前田10
●庄子デンキ 酒田バイパス店	0234-24-3434	〒998	酒田市大町19－7
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	〒992	米沢市中央一丁目8－23
●粉又コンピュータ駅前店	0245-21-2011	〒960	福島市栄町7－31
●オリエンタルパソコンショップ	0245-21-2101	〒960	福島市栄町10－11 コルニエツタヤB1F
●㈱いわきマイコンショップ	0246-23-0513	〒970	いわき市平字四丁目22－12
〈信　越〉			
●北越テクニカ 新発田店	0254-22-1741	〒957	新発田市緑町2－12－17
●サウンドアイコー	0255-24-4064	〒943	上越市本町5－4－8
●北越テクニカ 東三条店	0256-35-3466	〒955	三条市東三条1－2－3
●ＯＡショップ アクソン	0262-35-2484	〒380	長野市新田町1120
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301－1
●㈱シマコーシステム	0263-26-0071	〒390	松本市鎌田町2－2－4
●㈱リッチランドＲＡＣ	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西1－15－28
●パソコンショップマエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21－3
●パソコンランド21 太田店	0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087－12

●ＩＣランドキタジマ	0296-28-0050	〠308	下館市女方５
〈関　東〉			
●MICRO COMPUTER ＳＨＩＮＫＯ㈱コム	03-251-2523	〠101	千代田区神田佐久間町１－８－４ニュー千代田ビル
●第一家庭電器㈱ パソコンシティ	03-253-4191	〠101	千代田区神田佐久間町１－15－16
●九十九電機㈱７号店	03-253-4199	〠101	千代田区外神田１－９－９
●The ＭＩＮＡＮＩ	03-255-3730	〠101	千代田区外神田４－３－３
●ロケット本店	03-257-0606	〠101	千代田区神田佐久間町１－14－１
●ＣＶＡジャスコ 秋葉原本店	03-258-3711	〠101	千代田区外神田４－４－２
●㈱スタンバイ 東京店	03-258-8955	〠101	千代田区外神田１－６－６松田ビル２Ｆ
●西友ＣＯＭＩＣＡ西荻窪店	03-334-6311	〠167	杉並区西荻南３－147
●㈱ＣＳＫ新宿西口店	03-342-1901	〠160	新宿区西新宿１－12－18
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〠150	渋谷区道玄坂２－３－２大外ビル５Ｆ
●東急百貨店 本店 コンピューターショップ	03-477-3343	〠150	渋谷区道玄坂２－24－１
●ソフトクリエイト 渋谷店	03-486-6541	〠150	渋谷区渋谷１－12－７
●Ｊ＆Ｐ 渋谷店	03-496-4141	〠150	渋谷区道玄坂２－28－４
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〠142	品川区旗の台５－１－６周ビル３Ｆ
●㈱ワールドインアオヤマ ソフトアーデン	03-987-1121	〠170	豊島区東池袋安町３－32
●Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店	0426-26-4141	〠192	八王子市朝日町１－１ 八王子そごうビル7Ｆ
●東急インフォメーションシステムズ 町田店	0427-28-2371	〠194	町田市原町田６－９－７
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〠220	横浜市西区南幸２－20－11 NSビル２Ｆ
●マイコンショップアイザワ	045-641-4337	〠231	横浜市中区大平町１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〠254	平塚市紅谷町17－２
●メディアショップハイランド	0468-48-3290	〠239	横須賀市ハイランド３－９－６
●㈱ノジマ電気商会	0120-12-1422	〠229	相模原市横山１－１－１
●ケンリツ 熊谷店	0485-24-5727	〠360	熊谷市弥生２－82
〈東　海〉			
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〠460	名古屋市中区大須４－11－５杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〠460	名古屋市中区大須３－31－28 山惣ビル２Ｆ
●豊栄家電 ナビックス	052-262-6521	〠460	名古屋市中区大須４－10－86
●ブラザー販売㈱ パソコンショップコムロード	052-263-5828	〠460	名古屋市中区大須３－46－15 ブラザー上前津ビル１Ｆ
●ＯＡシステムプラザ 名古屋店	052-332-5233	〠460	名古屋市中区大井町３－20 ＯＡビル
●栄電社テクノ名古屋	052-581-1241	〠450	名古屋市中林区名駅４－22－21
●フューチャーイン豊橋	0532-52-3611	〠440	豊橋市北島町２－10
●メルバ 静岡店	0542-54-5338	〠422	静岡市馬渕 151－23
●㈱すみやパソコンアイランド	0542-55-8819	〠420	静岡市七間町７
●システムイン吉野	0546-36-0630	〠426	藤枝市田沼２－12－44
●丹沢電機コンピューターセンター	0552-32-0033	〠400	甲府市伊勢１－10－３
●メルバ 沼津店	0559-22-4858	〠430	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎店 パソコンフロアー	0564-23-4960	〠444	岡崎市康生通西２－20－２ シビコ３Ｆ
●ジャスコ豊田店 パソコンショップＪＰＣ	0565-35-1761	〠471	豊田市広路町１－１
●パソコンショップ コムライン	0566-21-8073	〠448	刈谷市新富町４－77
●岐阜マイコンセンター	0582-51-6338	〠500	岐阜市鷹島町８－43 錦声ビル２Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〠503	大垣市宮町２－29
●フレックス 四日市店	0593-53-7503	〠510	四日市市鵜ノ森２－２－１堀田ビル２Ｆ
●システムハウス ラム	0593-82-0857	〠513	鈴鹿市神戸１－10－１
〈関　西〉			
●アイ・ツー	06-633-0012	〠542	大阪市南区難波千日前15－18
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-634-1511	〠556	大阪市浪速区日本橋５－18－26
●ニノミヤムセン パソコンランド日本橋店	06-641-9802	〠555	大阪市浪速区日本橋４－11－２
●阪神商会	06-643-2131	〠556	大阪市浪速区日本橋５－７－11エビスビル２Ｆ
●ニノミヤ布施店	06-781-6865	〠577	東大阪市足代北２－59
●㈱ニノミヤパソコンランド 和歌山店	0734-23-6336	〠640	和歌山市元寺町３－５－１
●㈱ニノミヤパソコンランド 奈良店	0742-26-2003	〠630	奈良市三条町４９１
●ユーバース 京都店	075-341-1444	〠600	京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673 峯ビル５Ｆ
●無線パーツ㈱	0764-21-6822	〠930-11	富山市掛尾町297－1 マイコンビル
●Ｘ ＰＲＯ ＳＨＯＰ タクト	0774-20-0784	〠611	宇治市小倉町南浦30－114
●㈱コンパックス	0792-94-8244	〠670	姫路市辻井６－９－12
〈中　国〉			
●㈲オフィスエーワン	0823-25-8086	〠737	呉市中央１－５－４
●ダイイチ 岩国店	0827-21-2111	〠740	岩国市麻里布町６－６－８
●ダイイチ 防府店	0835-24-5521	〠747	防府市西佐波令字仁井令境1965－３
●益田パソコンランド 石見電業社	0856-22-0396	〠698	益田市駅前町29－５
●ダイイチウシオ本店	0857-22-2222	〠680	鳥取市行徳は155
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〠700	岡山市中山下１－10－20 ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ岡山パソコンCity店	0862-27-3011	〠700	岡山市本町３－６－103
〈四　国〉			
●野田屋電気	0878-51-4545	〠760	高松市丸亀町１－３
●マイコンショップＢＯＹＳ	0880-34-2184	〠787	中村市大橋通り７－12－20
●ニイデンキＡＶ店	0884-22-0463	〠774	阿南市富岡町あ石３－８
●ＩＣランド コバヤシ	0886-99-4080	〠771-02	板野郡松茂町笹木野字八北開拓437－３
●㈱メルバ 高知店	0888-83-1612	〠780	高知市北川添45－３
●ソフトハウス	0899-45-3959	〠790	松山市湊町４－２－25
●マイコンハウス	0899-47-0765	〠790	松山市湊町４－５－11
〈九　州〉			
●㈱ベストマイコン 博多店	092-451-0215	〠812	福岡市博多区博多駅東２－４－６
●㈱ＯＡシステムプラザ 福岡店	092-714-0030	〠810	福岡市中央区大名２－12－12 赤坂産業ビル２Ｆ
●カホマイコンセンター 福岡店	092-714-5155	〠810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン 福岡本店	092-741-7677	〠810	福岡市中央区天神１－９－28
●㈱ベスト電器 小倉パソコン館	093-551-6281	〠802	北九州市小倉北区魚町２－２－17
●デオニー 小倉本店	093-551-6339	〠802	北九州市小倉北区馬借町１－６－15
●ベスト電器 久留米パソコン館	0942-38-0111	〠830	久留米市六ツ門町２－41
●ダイイチ ナンバーワン久留米店	0942-39-4701	〠830	久留米市六ツ門町７－１
●ベストマイコン 佐賀店	0952-24-6281	〠840	佐賀市中の小路１－20
●カホムセン㈱ 長崎パーツセンター	0958-21-1079	〠850	長崎市油屋町２－40
●ダイイチ浜電気	0958-26-4151	〠850	長崎市浜町２－32
●ベスト電器　長崎パソコン館	0958-28-1188	〠850	長崎市新地町１－５
●ベスト電器 大分パソコン館	0975-32-9396	〠870	大分市中央町２－３－10
●馬場電機	0992-22-3131	〠892	鹿児島市中町３－５
●ベスト電器鹿児島パソコン館	0992-23-2081	〠892	鹿児島市加治屋町１－38
●ベスト電器 出水パソコン館	0996-63-3591	〠899-02	出水市本町11－30

HOT INFORMATION

いま「ゾイド2　ゼネバスの逆襲」を買うとゾイド・グッズが当たる！

ゾイドファンのみなさま，お待ちどうさま。『ＺＯＩＤＳ２ ゼネバスの逆襲』がとうとう新発売になりました。

ゲームのおもしろさは前作以上！ぜひ遊んでみてください。



▲ゾイド２　ゼネバスの逆襲

さてさて，ゾイドファンのみんなに，もうひとつビッグなお知らせがあります。いま最新「ゾイド２」を買うと，抽選でゾイドグッズが当たるプレミアム・キャンペーンを実施中です。グッズは『８センチCD　ゲームミュージック集』と『ゾイド・バトル・ビデオカセット』。このチャンスを逃すと，もう手に入らないかもしれませんから，下の応募要項をよく読んで，どしどし応募してください。

●キャンペーン実施期間
'89年２月〜'89年４月

●キャンペーンの対象
『ＺＯＩＤＳ２　ゼネバスの逆襲』のファミコンソフトを買った人。

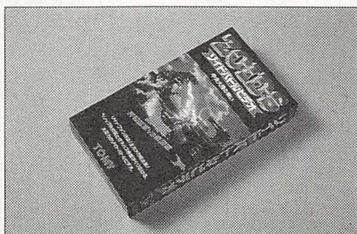
●応募の方法
ゲームの中で，街の人が「○ページのマークを送ってね」と話しかけてくるので，取扱説明書の○ページにあるイラスト・マークを切り取り，ハガキに貼って送る。ハガキには，そのほか①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号を記入する。

●賞品
①『８センチCD　ゲームミュージック集』　毎月500名，計1,500名にプレゼント
②『ゾイド・バトル・ビデオカセット（ＶＨＳのみ）』毎月200名，計600名にプレゼント

●問い合わせ先
〒110 東京都台東区上野７－２－９　住友生命ビル　東芝EMI㈱
第Ⅱ営業本部「マイコンBASICマガジン」係



▲８センチCD　ゲームミュージック集

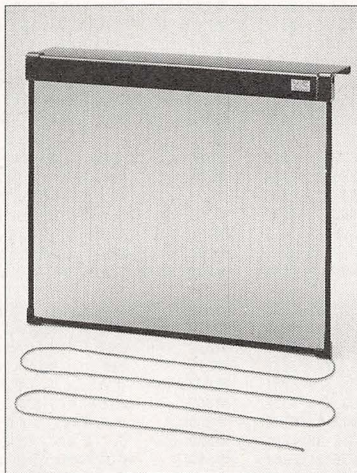


▲ゾイド・バトル・ビデオカセット

『VDTフィルタ"ESシリーズ"』ワイズコーポレーションより発売

パソコンやファミコン画面を長時間見ていると目が疲れる，という人にちょっと耳よりなお知らせ。目にやさしい画面にするためのディスプレイ・フィルタと，機械故障の原因になりやすいホコリの付着を防ぐために静電気を取りのぞく装置を備えた『ＹＩＳ　ＶＤＴフィルタ"ＥＳシリーズ"』が，ワイズコーポレーションより発売されました。

フィルタは，反射防止処理ガラスやファイン・セラミックスなどでできています。これをディスプレイに取りつければ，画面全体がソフトな感じになり，室内灯や外光（太陽の光など）が画面に反射して見にくくなることがなくなるほか，画面からでる有害な紫外線を100％カットするので，目の疲れ，かすみ，視力の低下などを大きく減らすことができます。静電気を取りのぞく装置がついているので，汚れにくいというのも特徴です。


▲ＹＩＳ　ＶＤＴフィルタ"ＥＳシリーズ

取りつけは，特製のハンガーでディスプレイにちょんと引っかけるだけでとてもかんたん。

価格はサイズによって異なり，
・12〜14インチ横型用　価格17,500円
・15インチ横型用　価格19,000円
・16〜18インチ横型用　価格23,000円
・16〜18インチたて型用価格23,000円
・20インチ横型用　価格29,000円
・９インチ横型用　価格14,500円
となっています。

問い合わせ先：〒430 静岡県浜松市元成町216－18　大同生命ビル（株）ワイズコーポレーション「マイコンBASICマガジン」係

コンパクトなFM音源＋音声合成ボード『AUDIO-286LXX』新発売

ＦＭ音源＋音声合成ボード『AUDIO−286LXX』（価格39,800円）が新発売されます。

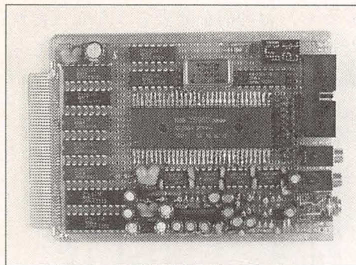
このボードは，エプソンPC−286Lシリーズ（LEも可）ならどの機種にも接続できるコンパクトな設計です。しかも，先に発売されたPC−9801/286シリーズ用のAUDIO−98XXとの互換性も持っています。

クリアなサウンドのＦＭ音源をもとに，60種類の楽器と30種類のリズム音があらかじめ用意されていて，それらを使って９音を同時に発音させたり，11音（メロディ６音とリズム５音）を同時に発音させることができます。もちろん，音声を合成して自分だけのオリジナルなサウンドづくりもＯＫ。

このボードを，きみのPC−286Lにぽんと組み込んだら，もう怖いものなし。鳥の鳴き声や友達の話し声，授業のチャイムなど，あらゆる"音"がサウンド・クリエイトの素材になり，さらに世界中のすべての場所がきみの作曲ルームになってしまいます。

オプションとして，日本語128音が女性の声で入っている『50音ＲＯＭボード』（価格15,000円），民族楽器音や効果音が多数収められた『サウンド・ライブラリーボード』（価格10,000円）などの拡張ボードも発売されています。

問い合わせ先：〶780 高知市浅倉戌773－1 (有)スカラベ「マイコンBASICマガジン」係

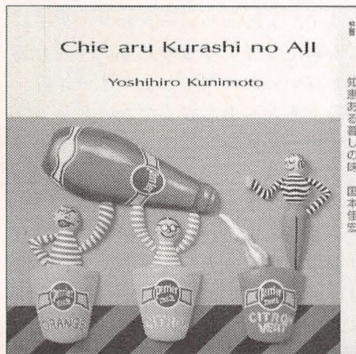


▲AUDIO－286LXX(試作品)

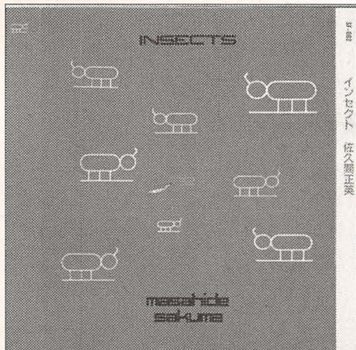
X68000用MIDIに対応する"データ・アルバム"新発売のお知らせ

サン・ミュージカル・サービスから，Music studio PRO－68K(X68000)対応のオリジナル・データ・アルバム『知恵ある暮しの味』『インセクト』が発売になりました(価格5,800円)。どちらも，この「データ・アルバム」のために書き下されたもので，CDやLPでは聴くことはできません。

『知恵ある暮しの味』は，サザンオールスターズのメンバーだった国本佳宏が制作していて，サザン・サウンドにも感じられた明るく軽やかなノリに仕あがっています。『インセクト』は，BOØWYやブルーハーツのプロデューサーとして知られる佐久間正英の制作で，リズムに特徴のある環境音楽っぽいアルバムになっています。



▲「知恵ある暮しの味」国本佳宏



▲「インセクト」佐久間正英

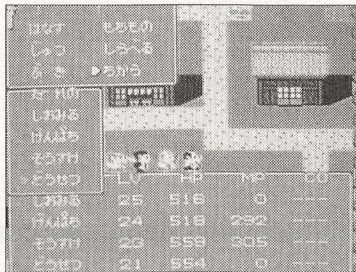
この「データ・アルバム」は，もちろんこのまま聴くのもいいのですが，X68Kを通して，きみの感性で音づくりをしていくと，またちがったおもしろさが発見できるかもしれません。サン・ミュージカル・サービスでは，今後も「データ・アルバム」を続々と発売の予定です。

問い合わせ先：〶154 東京都世田谷区池尻4－1－4 (株)サン・ミュージカル・サービス「マイコンBASICマガジン」係

SNKより，ファミコンの新作を2本プレゼント!!

SNKより，新作のファミコン・ソフト「里見八犬伝」と「ゲバラ」をベーマガを読んでいるみなさんにドドーンとプレゼントしちゃおうという，うれしい企画です。

「里見八犬伝」は，みなさんもうおなじみの滝沢馬琴の小説を基にした，ミステリー・ロールプレイング・ゲームです。八つの玉を求めて八犬士たちは広大なマップを歩きまわる。そこに待ち受けているものは，100種類を越える妖怪や謎の人物たち。謎が謎を呼ぶゲーム展開です。

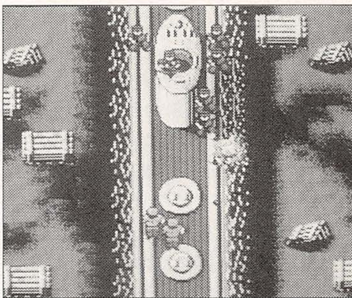


▲FC版 里見八犬伝

もう一つの「ゲバラ」は，ビデオゲームにもなった戦争アクション・ゲーム。1956年キューバを舞台に，革命戦士が繰り広げる壮絶な戦いの絵巻をファミコンで再現した話題作。そして，SNKがもっとも得意とする縦スクロール・シューティングだということをお忘れなく。

以上，2本のソフトを各5名様にプレゼントします。ほしい人は，ハガキに①住所②氏名③年令④電話番号⑤SNKに対して言いたいことを書いて，**〶564 大阪府吹田市豊津町18－12号 (株)エス・エヌ・ケイ「マイコンBASICマガジン」里見八犬伝プレゼント係かゲバラプレゼント係**までお送りください。

なお，発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



▲FC版「ゲバラ」

山下先生のイベント報告と今月のイベント案内

まずは，先日1月15日秋葉原カクタX1で行なわれた「パソコンゲーム&アマチュア無線の集い」の報告から。あの日は会場に入りきれないぐらいたくさんの人が来てくれて，すごく盛りあがりました。来てくれたみなさん!! どうもありがとう。また今度やるときも遊びにきてネ！



▲イベントの様子

今度は，今月ボクが出演するイベントの情報をお知らせしよう。

●X68000見体験フェア

日時：2月12日(日)14：00～17：00
場所：ダイイチ呉パソコンcity 2F特設会場(広島県呉市中通3－8－14 ☎0823－25－6511)

今回は電波の超新作ソフトの紹介から楽しいゲーム大会，イントロクイズ，質問コーナーetc.と，超盛りだくさんな内容だ。近くに住んでいる人はぜひぜひ集まってくださいねっ！

なお，3月19日は岡山，3月25～26日には東京，さらに春休みの間に広島・大阪あたりでもイベントが開催されるかもしれない。詳しいことは次号で紹介するので，もうちょっと待っててね。

☆　☆　☆

お楽しみプレゼント③

①アイレムよりMSX版「R-YTPE」を５名のかたに。

②ベーマガ常連の人達が作った同人誌「マイコンイラストレーションマガジンVol.3」を５名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン(メーカー名，機種名)⑦希望の商品名を書いて，３月７日(消印有効)までに，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部 「お楽しみプレゼント③」係までハガキで応募してください。

〈１月号の当選者〉

①「川口すみえ」のテレホンカードは，岩手県盛岡市・佐々木昭宏さん他２名のかたに。

②「交響曲イース」のＣＤは，富山県高岡市・杉山弘樹さん他２名のかたに。

③ソニーの「オリジナル・ウインド・ブレーカー」は，滋賀県大津市・渡辺健二さん他２名のかたに。



◀MSX版「R-TYPE」

④「DIABOLO」のシールセットは，茨城県結城郡・秋葉昌良さん他９名のかたにそれぞれ決定しました。

なお，お名前を発表できなかったかたに関しては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



◀マイコンイラストレーションマガジン

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は
影さん

★今月の問題

おーいみんな!!毎日寒い日がつづいているけど元気にやってるかな？私は，バレンタインデーのチョコレートをもらいすぎて，虫歯ができて困っている今日この頃です(**編**：本当は節分のオニになって，いっぱい豆をぶつけられて顔が痛いだけなんですよ)。いやー，もてる男はつらいなー。

おっと，前置きが長くなってしまった。それでは，さっそく問題に行こう。今月は，グラフィック・ソフトの特集をやったけど，どうだったかな？パソコンで絵を描くっていうのは，なかなかむずかしいけど，やってみるとけっこうおもしろいよ。最近は，タブレットやライトペンなど絵を描くための道具がいっぱいでているけど，主もポピューラーなのは，あれだよネ。最近では，パソコンに標準装備されている機種もあります。

さて，シミューレーション・ゲームにも対応しているものが多い，入力装置とはいったい何でしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

①ボールペン
②マウス
③キャット

正しいと思われるものをとじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。いやー私の問題は，いつもむずかしいなあー。

★２月号の正解

①ミニ四駆レース

★１月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選されました（正解は①プリントゴッコでした)。

高知県室戸市・大久保和伸／大阪府枚方市・川尻友久／東京都大田区・小笠原　勇／北海道松前郡・奈良　実／福岡県鞍手郡・小林真一／鳥取県気高郡・久野章則／和歌山県那賀郡・麻生岳幹／奈良県橿原市・井村多須奈／三重県多気郡・大西良一／宮崎県西都市・安藤　寛

(以上10名)

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，10名のかたに，DEMPAペンタン提供の新作グッズの中から，「イースの色鉛筆」をプレゼントします。イースのキャラクターが入った，かわいい12色入りの色鉛筆です。



▲イースの色鉛筆

DEMPAペンタンでは，好評の「イースグッズ」に，色鉛筆の他にも新しいアイテムをたくさん発売しました。くわしくは，広告をご覧ください。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

そのはがきに住所，氏名，年令等を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんＯＦコーナー等のおたよりを書いてもかまいません。

●しめ切り：３月７日必着
●正解の発表：４月号(３月８日発売)
●当選者発表：５月号(４月８日発売)



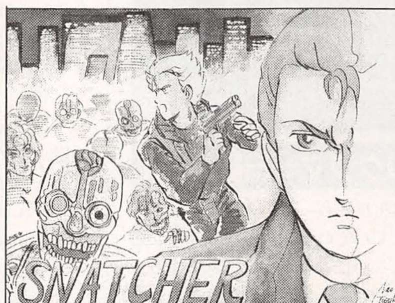
KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

こんにちは。お元気ですか？
びっくり〃「20周年やったじゃん」係にお便りが殺到してます。みんなそれぞれすばらしいイラストを描いて送ってくれるのでおねえさんはとっても感激しています。どうもありがとう。というわけで，今回はまじめにみんなから届いたおハガキを紹介しましょう。

コナミのおねえさんが選んだベスト7


千葉のペンネーム'ミナコ'くん。お上手。パチパチ。



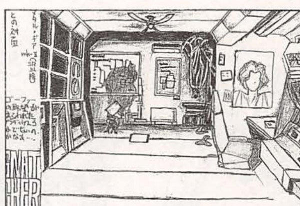
京都のペンネームつざきなおさん。おっきい紙に色までつけてくれました。


岐阜の水野くん。わいわいワールドのパッケージになりそうね。


大阪のペンネームM:arcくん。ゴエモンをこんなふうに描いた人はいなかった。



茨城の遠藤くん。横で死んでるスナッチャーがおかしいわ。


熊本の本田くん。いっしょうけんめい描いてくれたような気がするので……



長崎の田口久美ちゃん。これは特別。きれいに描いてくれてありがとう。



MSXフェア大坂ABCエキスタで会った神田くん。ちゃんとおハガキくれたので，約束どおりのっけちゃいます。変なお友達にもよろしくね。

★キミは知ってる？「電脳将棋」がおもしろいってことを……

証言1　私は将棋が全くできなかったのですが，コナミの「電脳将棋」でできるようになりました。(主婦A)

証言2　ぼくには友達がいなくて困っていたのですが，コナミの「電脳将棋」ならひとりでも楽しかった。(少年B)

証言3　やっぱり本物じゃなきゃ話にならないよってバカにしていた私も息子にすすめられて，やってびっくり。うーん，なかなか…(父A)

………と絶賛の声。ホント。「電脳将棋」はPC-98対応，3.5インチ，5インチともに9,800円。挑戦してみてっ！

《2月の発売予定》

パソコン　・2月中旬
牌の魔術師（MSX2 ROM ¥5,800）
ゲームコレクション番外編(MSX2 3.5"ディスク ¥4,800)

ファミコン　・2月下旬
がんばれペナントレース！（ROM ¥5,900）

アーケード　・2月初旬
M・I・A

さっちゃんのテレホンサービス　聞いてる？

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

さっちゃんにお手紙くださいネ♡

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記VOL.16

平成元年１月。ウルフにとっては超多忙な月であった。正月返上でのミッド・ガルツの開発。そして、天皇崩御の報を聴きながらの最終チェック。マスターアップ。１月14日の発売。なだれ込むかのような１月20日の早稲田への引越し。特に引越しは契約成立からなんと10日での出来事であり、超強行軍であった。引越しといっても、会社の引越しは個人のそれと違って、動く金額、動く人がけた違いであったりする。レイアウトの図面引き、事務機器の手配、配置。作業能率を考えながらの作業は気の遠くなるようなトライ&リトライを繰り返した。

いま、ウルフは早稲田通りを見おろすビルディングの５Ｆと６Ｆに位置し、新たな環境のもと心機一転、ニューアートに臨む。僕らのイスは黒い事務機用イスではなく、エルゴノミックス・チェアーという人間工学的に優れたチェアーであり、僕らの前に広がる机は白亜の広々としたデスクである。(僕のだけはローズウッドだったりする。)地下鉄早稲田から徒歩43歩という好立地にも恵まれ、ウルフの牙は研ぎ澄まされた。

春を呼ぶ雨に打たれ、竣工間もないガラスのビルディングは、その姿を洗う。そして窓越しに望む新宿副都心の高層ビル群が洗礼するかのごとく朝の雨に輝く。

AKISHINO

新住所のお知らせ：ウルフ・チームは下記の住所に移転しました。
東京都新宿区馬場下町61ＲＫ早稲田ビル5F
TEL.03-5273-4795

広告の事ならお任せ下さい!!
ADVERTISING AGENCY A1
企画から制作まで―
株式会社エーワン・アド
☎03-295-6900

続プログラマー日記第9回

ついに昭和が終わってしまいました。年号も変わってしまいましたが、なんだか自分が年を取ってしまったようで、ちょっと悲しいものがあります。それはさておき、「ミッドガルツ」は、いかがでしたでしょうか。自分としては、結構いい出来だと思います。敵の動きなども、いままでの、当社のゲームから比べると、かなりおもしろく成っていると思います。ただ、ちょっと会話などが、もう一ひねり欲しかったなと思いますが、これからの課題にしたいと思います。とりあえずは、かなり、完成されたものとなっていると思いますので、まだ見ていない方は、ぜひ、一度ご覧ください。

話は変わりまして、今年の抱負ですが、今年は、後々まで売れ続ける、よいソフトを１本でいいから作りたい。実際の所、いままで作ってきたものは、自分の採点ではまだ60点ぐらいで、まだまだ満足のいくものには、なっていません。今年こそは、100点満点のソフトを作りたい。そして、この平成元年を代表するソフトとしたい。そしていろんな賞を取りたい。と、意気込んでいます。だから今までより、開発に、時間も、手間もかけていきたいと思います。

そんなわけで、今年は、ウルフチームともども、僕自身の活躍にも、期待していて下さい。

藤西　宏



長崎県 CAROLさん



大阪府 前田早苗さん



北海道 宇魅河☆AOIさん

浜さんと みんなで遊ぼう!!

みんなお元気ですか？ 私は、ちょっとかぜをひいています。みんなもかぜには十分気をつけてね。さて今回は、みんなから送ってもらった年賀状を、紹介します。選ぶのにたいへん苦労しました。のらなかった人も、年賀状どうもありがとう！ またお便り下さいね。宛先は「浜さんのみんなとあそぼう」係まで。採用された方には、オリジナル・グッズをプレゼント致します。

お便りお待ちしてま～す。



岐阜県 クエプルさん



山口県 ライトハウスさん



宮城県 いちのしんさん

●マッチーのまったなし！

ついに発売されたね！「MID-GARTS」。これを読んでる頃には、もうほとんどの人が買ってしまっただろうけど、まだ買ってない人は近くのショップで、または通販で是非お買い求め下さい。

さていつものごとく話は変わって、受験シーズンになりましたね。みんなの中にも、高校、大学それに私立中学に受験するなんて人、いるんじゃないかな？しっかり勉強して希望したところに入れる様に頑張れよ！俺の仲間にも大学受験の為、必死こいてやっとる。今苦しくても後でおもいっきり遊べばいいじゃん！それから気分がのらない時や、行き詰まった時はどうすればいいか？みんなそれぞれ違うとは思うけど、俺の場合は「音楽を聴く」、「友達と世間話」といったところだろうか？そうそう「友達」っていえばさぁ！最近懐かしい奴によく会うんだ。高校の野球部のキャプテンに、総武快速でばったり・・・で今度また会おうってことになってね。

そうかと思えばなんと４年ぶりに会った子がいてねえ。いやぁやっぱ久しぶりに会うと感激だね！外見は結構見違えてるンだけど、ちょっと話してみると。相変わらずだなあ！って感じだね。まぁそう人間ころころ変わるもんじゃないけどね！ここで感じたのはサ。久しぶりに人と会って話すと、ねた尽きないね。ウン！そうだね仲間とは幅広く、末永くつき合いたいもんだね！仲間は多いに越した事はない。友達は作れる時間がある時に作っといた方がいい。旅行で、クラブで、学校で、遊び先で、積極的に声かけてサ。こっちが好感的態度を示せば、初めて会った人とだって仲良く話せる。

それじゃ今回はこれでおしまい！じゃあネー。

（マッチー）

魔界王小松の小人修行

年の瀬も正月も忘れて（本当は忘れたくないよぉ）開発室には四人の男達がいた。私とデザイナーの阿部氏、プログラマーの杉山氏、そしてウルフの大元締め秋篠氏である。うーむ、今年の年末も見えたな。空しい・・・。それでも、しっかりと靖国神社へ参拝に行った。果して、お祈り（内容は秘密だよ）は通じるだろうか!?

そして平成元年、めでたくMID・GARTS 98は、ここに完成したっ！

そこで、仕事も一段落ついたし年末年始代休だぞと思いきや、私にそんな悠長な時間はないらしく、間髪いれず新作の開発に入らされてしまった（ひどい）。しかし気を取り直して言うと、新作はユーザーの皆さんからも多大なる要望を頂いていたこともあって、正統派AVGに決定！シナリオは早くも二作目となった、私・魔界王が光栄にもやらせていただけることとなりました。原案・原作は大西一斗さん。そして日下部あきら君がシナリオを手伝ってくれる。脚本監修は秋篠雅弘御大と結城麗さんという、超豪華な脚本スタッフです。そして、MID・GARTS他の広告デザインでも定評のある石井史人先生が、以上の力を尽くして今回も手腕を振るいます。新作の広告も期待大、注目ですよ。

さらば、飯田橋＆グランド・メゾン。私にとって数ヵ月間の、飯田橋生活も終わった。さようなら・・・201号室！

DEAD OR ALIVE／NUDE

受田君の人生いろいろ
――ウルフ・チーム早稲田元年――

昨日は引越しでした。もう何も思いだしたくありません。

今日は共通一次初日です。といって思い出すのは○○君の大学受けたとかいう懐かしい企画です。彼は共通一次どうだったんでしょうか。直々に聞いてみましょう。

受田　「○○君、初日はどうだった？」
○○君「秋篠さん、４月発売は無理ですよ
　　おおお、勘弁してくだしゃーい、
　　駄目なんでしゅか、鬼ー！」
受田　「・・・・・・・・（涙）」

あんな企画を信じて○○君に励ましのお便りをくれた方、呆れて見放したりは、どうかしないで下さいね。

いきなり話は変わって、今日は川崎大師が初大師ということで、会社を忘れて母上様とお参りに行ってみました。（マッチーの家庭ではまずこんなことはありえないだろうな）

たまに親孝行するのもいいもんだなと思いつつ、仲良く親子でお参りした後、おみくじを引いてみると、なんと二人そろって凶！現実はきびしい。

というわけで、今日から早稲田でのウルフ・チームが始まったのでした。

受田君ヤラハタまであと150日。

ドラマチック4コマ劇場 あ〜くしゅ 番外編









マッチーの今日はここまで!

今回の新作「MID-GARTS」についてのご感想をお聞かせ下さい。それから是非皆さんのご意見もお聞かせ下さい。例えばこんなソフトを作って欲しいとか、ゲームの中でこんな機能が欲しいとかいろいろね！お待ちしております。まだ寒い日が続きます。風邪なんかひかないように！（よくある決まり文句を使ってしまった。今回は疲れてるので勘弁してくれ！こんな言い訳で行数を稼いでいるマッチーだった。）



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162　東京都新宿区馬場下町61　RK早稲田ビル5F

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

えー，今回はゲームとはあまり関係ないアーテックトレンドです。ステッカーのデザイン決定と，新コーナー（！）とでお届けする寄り道のようなページになっていることであろう。わはははははは（日本語になってない）。

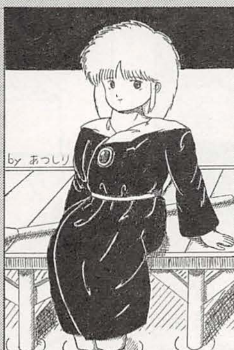
ところで，来るハガキを読んでいて思ったんだけど，誰宛の伝言みたいなのが多いんだね。よし，伝言板コーナーをつくろうではないか！

というわけで，伝言板に載せたいことがある人は，60文字程度で，誰から誰々へということを書いて，「アーテック・トレンド，伝言板コーナー」まで送ってくれたまえでないか（ああ，本格的に日本語が使えなくなってきた）。

名前違いの多い 今月のイラスト



▲静岡県　上野珠理さん



▲北海道　あつしりくん



▲静岡県　Photohさん



▲広島県　茶鈴さん



▲福岡市　WAKAMEさん

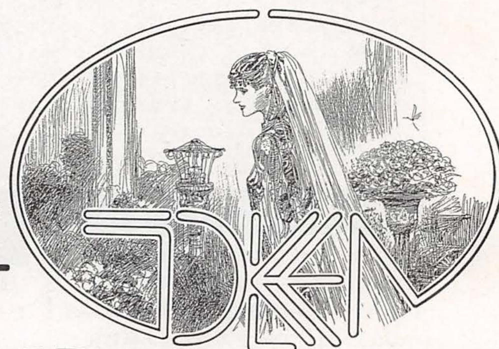


▲東京都　竜田くん

お待たせしました！

「ディガンの魔石」

特別ステッカー





「ステッカーを作るぞっ」と，言ってから3か月。デザインはこの2種類に決定。

ちょっと説明すると，私室でのドラン将軍と，結婚式に向かうアビリア(かな？今度，加藤さんに聞いてみよう)。

今月のお詫びコーナー

とうとう「お詫び」がコーナーになってしまいました♪。まちがいの指摘がくるわくるわで，もう大変（頭がいたいよお）。

まず先月のイラストコーナーでの名前違いから，藤原美琴さんと，Viper MIYAKEさん，独眼竜政子さんとZaubeinさんの名前がそれぞれ入れ違ってました。それとP353の上から2行め，「タカミダイ」さんの所が，「タカダダイ」となっておりやした。本当にすびばっしえん。さて次は社長からの，じゅーよーなお詫びであります。

「広告で，ディガンの魔石88版，MSX2版が1月発売になっておりますが，都合により発売が遅れてしまいました。今後の予定では，2月15日から3月頭にかけて，順次発売するつもりです。本当にごめんなさい」というわけでした。

あとがき

今月のお便りの中に，「鈴木さんて女性ですよね」というのがありました。確かに，女性の鈴木さんもアーテックにはいますけど，このページの担当の鈴木は男です。

今月はステッカーのことなどあったので，お便りのほうは来月と言うことでカンベンして下さい。最近は1ページしかないのが申しわけないぐらいハガキも来るようになってきて，毎月楽しくやらせてもらってます。それはともかく，今月も見事に，ウォーロックと〆切りが重なってしまいました（誰か，なんとかしてくれーっ）。

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

みなさぁんこんにちは，あっこで～す。大変御無沙汰しているうちに時代が「昭和」から「平成」に変わってしまいました。心機一転のつもりでこの時代も今までにないようなものをいろいろと挑戦していきたいと思っておりますので応援よろしくね。

PAC・MANIA 開発絶好調!!

ではまずX68000パックマニアの開発進行状況から……。

このパックマニア，業務用ではJAPAN向けとUSA向けとあるのはご存じかな？an氏に聞いたところ，BGMとデモの一部にちがいがあるらしく，また，USA向けにはネーム登録があるけどJAPAN向けにはないということです。さて，こういう話をしたら気になるX68000版は？もちろんUSA向けを採用でネーム登録もばっちり入っちゃうし，おまけにBGMモードはJAPANとUSA両方聞けるモードがついてますヨ。どこがどうちがうか聞き比べてみてね。

現在の開発状況は，すでにキャラはピクピクしてて……ウソウソ!!ちゃんと元気よく動いていて（パックマン・パックマニアだけがコーヒーブレイクというそうですが）デモンストレーションの部分を制作中。ゾロゾロとモンスターが歩いて行くところですね～。

とにかくぬるっとした絵がとてもきれいですし，ローディング画面もなっかなかのもんです。ディスケットは2枚ではなく1枚に収まりそうですヨ。

Thunder-Blade 開発順調・順調!!

さてさておつぎはサンダーブレードの開発状況をお伝えするといたしましょう。現在は，背景は完成しまして，1ステージ正面からの3D面の制作の完成を急いでいます。自機のヘリコプターもようやく顔を出し，デベデベデベとプロペラが回っています。難問とする「拡大・縮小」ですが，巨大ビルがどんどん迫ってくる感じはそれなりにできているようで。

とにかく1ステージが3面構成ですので上から見た面やボス面，縦横スクロールなどまだまだ手がかかりそうではありますが，時間をかけてよりよい完成度にしたいとプログラマーも今まで以上に力を入れています。開発終了はまだとうぶん先ですががんばりますのでよろしくね。

SPS-NET情報

今月もSPSの大五郎こと大和がNETの最新情報をお送り致します。

はい!!　それではSPS-NETの最新情報です。まず，大きく変わったのがなんといってもNMP（クラス4）を対応したことでしょう。

最近MNPを対応したモデムが増えてきている中でSPSでも情報をなんとか正確にユーザーの皆様に送れるようにと考えた末にMNP導入を決定しました。そのため今までの電話回線8回線はすべてMNPを対応させました。これで少しでも正確に情報がお送りできればと思っています。それともう一つ理由があって「Tri-P」がMNP（クラス4）を対応していますので，それと同調させる意味でもMNPを対応せざるをえなくなったわけです。

このようにSPS-NETはより皆様に使いやすいNETにしようと努力しています。おかげで導入してからというもの文字化けとか，ノイズとかで通信できないといった苦情がなくなりました。これがまず情報の第一点です。

第二点はほとんどの会員の方が正会員になったということでしょうか。いままで一度きりのアクセスで1年以上もぜんぜんアクセスしてこないといった，いわゆる幽霊会員の方が多数おりましたが，ここにきてやっと整理がすみ正会員だけになり中身の濃いNETにしていくための準備が整ってきました。今後は正会員の皆様にご協力願いましてSPS-NETを盛り上げていきたいと思います。

第三点はゲストアクセスが相当増えてきております。やっとSPS-NETの存在を皆様にわかっていただけてきた証拠ではないかと思います。このゲストアクセスしていただいた方が正会員になっていただけるのを楽しみにしている毎日です。

以上三点SPS-NETの最近の情報をお送り致しました。

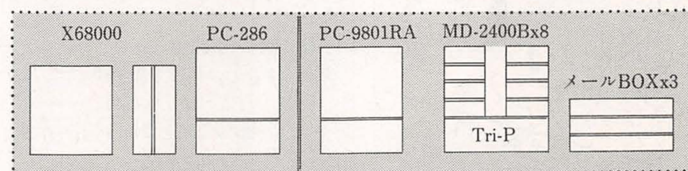
それでは現在どのボードが一番書き込みがあるかということとお勧めボードをお話ししましょう。

なんといっても一番お勧めはライブラリのボードでしょう。各ハードごとにボードを分けていますので大変見やすくなっています。その中でもX68000のボードには数こそそんなにありませんが，大変高いレベルのソフトがたくさん入っています。X68000ユーザー必見のボードです。

そのほかといいますと，「どこにもない話題」「シャープ」のボードなどに人気が集まっています。

そんなところで今回は情報局を終わらせていただきますが，来月は各ボードの特徴などをくわしく書いてみたいと思います。それでは今回はこれで!!

おまけに，SPS-NETのホスト・システムを図解してみました。実物をみたい方は遠慮せずにSPSまでお越しください。SysOpが親切に教えてくれます。



SPS-NET維持システム　　SPS-NETホスト・システム

X68000……………ホストメンテ用

PC-286……………ホストメンテ，並びにプログラム開発用

PC-9801RA………SPS-NETホスト・コンピュータ

メールBOX………RMX-8200

《本邦初公開SPS-NETホスト・システム図》

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

3年半で将棋はここまで強くなった！

全国の将棋ファンのみなさんコンニチワ。みなさんにビッグなお知らせがあります。

あの98版「森田和郎の将棋」発売から3年半。エニックスが放つ将棋ソフト第2弾。PC98版「森田将棋II」の発売が決定いたしました。

★コンピューターの強さは思考ルーチンの改良により前作に比べ格段に進歩いたしました。将棋ソフトは弱くて困るという方もぜひお試し下さい。なかなか手強いですよ。

★将棋の研究・学習にとても便利な機能（対局，棋譜の再現，ロード，セーブ，盤面設定，詰将棋など）が充実し，初心者からベテランの方まで，幅広くサポートしています。

★その他にも将棋の駒をエディットして，書体や，駒の形を変える……なんてことなんかもできるし，5×5の盤面で対局するミニ将棋なんていうのも新しく追加されています。

発売は春ごろを予定しております。詳しくは，追って広告等でお知らせいたします。

イラストコーナー



☆ドラクエIIIの賢者ですね。Kyouさんいつもおハガキありがとう。

東京都　Kyouさん



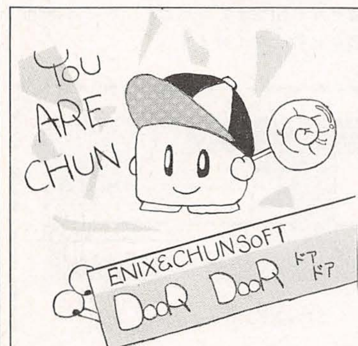
☆オールドヴィレッジストーリーです。2人とも仲が良さそうですね。

愛媛県　りいくさん



☆こちらのシオン君はお兄さんみたいですね。頼りになりそうです。

山口県　SANS-SOUCIさん



☆シンプルだけどやってみるとこれがなかなかおもしろいんですよ。

京都市　尾笹厚子さん

（アルバイト募集）

パソコン・ファミコン，ゲームの大好きな女性。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？ゲームのデバッグをしてくれる男性も募集中です。

—詳しいことは，お電話で…—

☎03 (366) 4345 担当矢作まで…

（お知らせ）

地球戦士ライーザ「ライーザのボツイラストが見たいぜ！」のコーナーに今でもちらほらとお葉書きが届きますが，残念ながらこの企画は，終了しておりますので御了承下さい。

（お手紙下さい）

エニックスでは，みなさんのイラスト，御意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡がはっきりしたものがベターです。エニックスから発売されたゲームのパロディーや，ゲーム中のキャラクターを使ったショート・ショートなども募集しています。

エニックス通信は，みなさんが作るページです。ボツを恐れずドシドシ出してくださいね。

●編集後記●

平成元年最初の（このフレーズ聞きあきてるかも知れませんが…）エニ通はいかがでしたか？別に今までと変わっていませんけどね。でもあれですね。あと十数年すると平成生まれの子たちから「昭和生まれは考え方が古いなあ」とか「へ～昭和生まれなの?」とか言われたらやだなあ。なんてつまんないこと考えてるポコであった。

（ペコ&ポコ）

The inside affair of SACOM 18

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03−635−7609

ハイッ／まさ斎藤です。もうすぐバレンタインですね。まさ斎藤はじめとするスタッフ一同は，チョコを募集中です（女の子よろしく）。

ところで，今年の春は大変です。何がって？だってサコムから新作が４本もでるんだから大変なんです。以前からちょくちょく紹介してきましたが，ここでもう一度紹介しちゃいましょう／

☆プロヴィデンス

まずは，88SR用『プロヴィデンス』。経験値を持たない，チョット変わったRPGがこれ。キミを待ち受ける敵キャラは約60種類と，個性あふれるデカキャラが４匹／エリア数は30で，１エリアは最大32画面／BGMは，もっちろん音源ボードII対応で，作曲は私，まさ斎藤だから保証付／88SR用『プロヴィデンス』は，３月発売予定で7800円。こうご期待／（話は変わりますが，チョコ下さい）

☆ヴァルナ

そんでもってお次は，88SR用『ヴァルナ』。この『ヴァルナ』は，〝アクション・アドベンチャー・ゲーム〟で，あのノヴェルウェアシリーズで使用しているノヴェルウェアシステムをそのまま内蔵し，シナリオの管理は，すべてそのシステムで行なわれている。ちょっと難しいけど，よーするに，ノヴェルウェアがそのまんま，アクション・アドベンチャー・ゲームになってしまったワケ。もちろん，こちらも音源ボードII対応で，価格は7800円，４月発売予定。（ちなみに，まさ斎藤は，チョコが大好きです，いっとくけどな）

☆幽霊君

そして，MSX２の純度120％アクション・ゲーム『幽霊君』。主人公をはじめとする各キャラクターの動きの良さ，目をみはる多彩なグラフィック，変化に富んだ全７ステージ，PSGでここまで出来るの？，と，思わず生ツバを飲むBGM／（作曲はまさ斎藤だ／）どれを取っても超一級の史上最高傑作アクションゲーム，『幽霊君』!! 価格は，6800円で発売は３月!! ２メガロムで堂々発売!!!（あっ／そうだっ／今思ったけど，チョコ下さい）

☆ソフトでハードな物語２

さあさあ，最後は，史上最高の超アヴァンギャルド・ノヴェルウェア，『ソフトでハードな物語２』／これはすごい／10人中10人が驚くシナリオ，10人中10人が感動するグラフィック，10人中10人がバク転するミュージック，そして10人中10人がア然とするイベントの数々……。もはや，この黄昏はバグに近い……。

X68000用『ソフトでハードな物語２』，価格は7800円。２月末，恐れを知らずに堂々発売!!（うーん，チョコもいいなぁ）

☆CHATTY

……あと，移植予定ですが，X1turbo用『CHATTY』が，現在移植中です。もちろん，FM音源対応で，400ラインで漢字が出ます。その他，だいたい88版と同じ仕上がりになりそうです。

画廊『マサ』のコーナー

さて，このコーナー，今までのありがちな『イラストコーナー』から脱皮し，画廊『マサ』と改め，今月からちょっと趣向を変えていきたいと思います。そして，なんと，このコーナーで最も優秀なイラストをあの『ソフトでハードな物語２』に採用してしまおう!!……という，前代未聞の大企画が今月からスタートするのだっ!!

優秀イラストに選ばれたものは，その場で即，スキャナーによってX68000上のグラフィックに変身し，ゲーム中に登場。それと同時に，まさ斎藤の〝評〟が表示される／そして，スタッフ名の中にキミの名前が出る……これはすごいですぞぉ／ディスクの容量がある限り採用する予定だけど，何分，急な話しなもんでどーなるかわかりませーん。ちなみに，採用した方の名前は，発表しましぇーん／発売するまでのお・た・の・し・み!!

締切は２月14日の消印まで／と，時間があまりあーりませんが，これはやるっきゃないですね。みなさんの力作，待ってます／（チョコ同封の女の子のイラストは，無条件に採用するなんてことは絶対……ないとは限りません／）

◎さぁーて，今月の第１号は〝CAROL〟サン。



（評）キミ，採用されるコツというか，ツボというか，よく知ってますね，まったく……。ところでCAROLさん，バレンタインデーには，ぜひともチョコ下さい（おいおい）。

◎第２号は，〝宇魅河☆あおい〟サン。



（評）あおいサン，２月号のアーテッ○さんのコーナーにイラスト載ってましたね。ダメですよ，浮気しちゃ。泣いちゃうぞ／ところであおいさん，ぜひ２月14日には，チョコくださいね。（ええかげんにせい／）……ところで，このペンネーム，読み方教えてくれると嬉しいです。あと，星マークは，☆かな？それとも★かな？２種類来てるんで，ここ３日間，そのことで頭がいっぱいで曲も作れません（ウソ）。どーか教えて下さいね。

◎第３号は〝やまだいちろー〟サン。



（評）手がこんでますねー。こーゆーイラスト見ると，SACOMのイラストコーナーのレベルも一昔前に比べてずいぶん高くなったものだなぁと，縁側でお茶をすすってしまう今日このごろです。菅野(『ドームすいません事件』の犯人）は，こーゆーイラストを見習うように／

◎最後は，〝白夜〟サン。



（評）とうとう，まさ斎藤にもファンクラブができてしまったようですな，いやーテレるテレる……。ところで白夜サン，今度個人的に，ぜひともチョコください。（……）。先月のウル○チームのコーナーのイラストよりも力がはいっていて，よいですね。どーでもいいけど，最近のソフトハウス・ホットインフォメーションは，なーんかどれもイラストばっかですねー。

ということで，イラストは是非，サコムのコーナーに送ってねっと。(何が言いたいんだ，おめぇは!!)

そー言えば，サコムのグラフックデザイナーであられる，チャーリー高橋氏が，クェプルさんのイラストが欲しいそうです。送ってやって下さいませ（チョコもくれ，と言っているぞ）。

いやー，サコムって，ホントーにいいもんだと，思う人はチョコ下さい。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

ども！天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

今月はお便り特集ということで，みなさんから送られてきたお便りを誌面の続く限りご紹介したいと思います。

では，はっそく最初のお便りから……。

THE NEW MSX FAIRへ行ってきました

PSY-O-BLADEを2時間も待ってPLAYすることができて感激！ でも会場は男の人ばかりで，ずーっと赤面してました。

T&Eさんのコーナーはもう終わっていたので見れませんでした。ソフトハウスのショウはT&Eが良かったと近くにいたお兄さんがアンケートに書いていました。

うーっ，見たかった。

（北海道:宇魅河☆あおい）

☆THE NEW MSX FAIRに来て下さったみなさん，どーもどーもありがとーでした。

は……はははっ……はは。「T&Eのショウ(?)が良かった」といってくださるのは，北海道と名古屋の方だけでございます。

その他の地域の皆様……大変お見苦しいものをご覧にいれてしまい，本当に申し訳ございません。よぴかぱは，ふかーく深く反省しております。

北海道には，レイドック2を作った(ふ)と一緒に行ってたのですが，あおいさんは気づかなかったのかな?ひと声かけてくだされば，ジュースくらいおごってあげたのにぃ……。

これからもT&Eはイベントに力を入れていきますので，みなさんぜひ来て下さいね。

なに?!ハイドライドX?!

これはちょっと聞き捨てならない，ハイドライドX！まさかX68K用?ハイドライド・シリーズをこよなく愛するぼくにとってこれは"しょーげきてき"だ!

ハイドIIを作り終えて「続編を絶対作らない」といった内藤時浩……。ハイド3を作り終えて「仏の顔も3度まで」と言った内藤時浩……。そしてハイドライドXとは……。

内藤さんっていいかげんですね。けっこう……。

（埼玉県：shin）

ぎょわー，ぐぉーっ，うひゃー，うっそだあっっ……ハイドライドXなんて……完結したでしょう?

ないとーさん，説明してよ。ハイドライドIIの時といい……怒るぞ! でもうれしい！ がんばれ，FIGHT！

（岐阜県：クェプル）

☆うーっむ，賢明なるベーマガの読者の皆様ならば，あのジョークを理解してくださると期待していたのにぃ……こ，こんな誤解を受けているなんて……しくしく。

この際，ナイトーちゃんの名誉のために言っておきますが，彼が現在作っているゲームは，断じてハイドライドではありません。ハイドライドは，すでにハイドライド3において完結したのです！

Tマガ・ディスクSPの中で，ハイドライドに続く新たなる創造として「X」の記号を用いたのですが，どうやらいらぬ心配を，みなさんにおかけしてしまったようですね。ごめんなさい。

現在ナイトーちゃんは，パソコン・ゲームの新たなるワンステップとなるような，新世代のゲーム創りに没頭しております。もちろん，ハイドライドをはるかに上回る超大作となることは間違いありません。

バッチリ期待してもいいぜっ！ （ふふふ……こーゆーとナイトーちゃんにプレッシャーがかかるのよね）

ゲラゲラゲラ……

ゲラゲラゲラ！ いーじないですかぁ，ハイドライド3のCDはぁ! CTも発売直後に買ってしまったが，うんうん感動，感動URYYYYYYYY！！

ところで98版ハイドライド3おめでとジャーン!! で，なんでMSX2ユーザーの私がよろこんでいるかというと，ぜひぜひぜひ！ 98版16ビットハイドライド3をセガさんのあのメガドライブに移植してほしいモーン！ メガドライブ買ったんですー！

そいでT&Eさんに参入して欲しいのじゃ! ぼくは16ビットパワーのハイドライド3をやりたいホ！ 移植したあかつきには，メガドライブの低価格だ! ちゃっちゃい子からバーちゃんまでハイドライド3をやりまくるはず！そして，セガにはT&Eという強い見方がいるって，ワムウにいえるぞおおおおおだす！！

（北海道：Gayzac）

☆な，なんだこのハガキは……ダークシュナイダーに始まって，シュトロハイム，モモちん，ワムウ……。「ああっ，もしかすると何か見のがしているのでは?」と不安にさせる恐ろしい書き方だ。

メガドライブにハイドライド3を移植して欲しいキミの気持ちはじゅーぶん理解できるが，おなじ16ビットとはいえ68000(メガドライブ)と8086(PC-9801)というCPUの違いを忘れちゃーいないだろーか?

あっ……そう……キミには，そんなことは関係ないワケね。そうだね……そうかもしれない。T&Eのオオオオオオオ，ソフトはアアアアアアア，世界一イイイイイイイイイイイ！

（ついにプッツリ切れてしまいました）

イラスト見てね!



（東京都:とりあえず匿名）

今年はへび年。でもへびはきらいだからこうなりました(イラスト参照)。ベーマガ1月号の『あーぱー……』の話が頭の中にあったもんで，つい……。私はセーラー服の方がいーなーと思っていますが……ま，どっちも良いんですけどね。

『あーぱーみゃあどっく・こんすとらくしょん』なんてのを作って，「あなたの町の地図，名物をゲームにして送れば，T&Eグッズをあげます」ってなことないですよね……。

（東京都:とりあえず匿名）

☆「こ，こらっ……な，泣くなーっ!泣くんじゃないっ!」とゆーわけて，よぴかぱもセーラー服の女の子がいいなと……はっはっはっ。

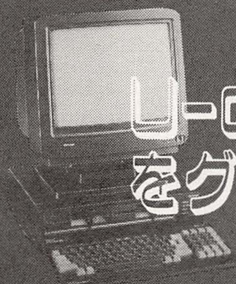
でもブレザーからセーラー服に宗旨をかえたわけじゃありませんからね。よぴかぱは，単に『女の子の涙』に弱いだけです。

『あーぱー……』のコントスラクションなんて作った日にゃ，サザ○さんのエンディングのよーに毎月々々，日本旅行するはめになるじゃないですか。うーん，考えただけで頭部肥大症になりそう！

とゆーわけで，今月はこれでオシマイ。そろそろバレンタインデーが近づいてきましたねぇ……(とわざとらしくオネダリするやつがここにいる)。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度

2：実動品だが外観は下程度

3：完動，外観は中程度

4：完動。外観は上

5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 （編集部）

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8801	15,000円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース日本橋店
N5200-07 一式 N5261-03, N5255-52	398,000円	有	無	有	有	4	コボル付	フレックス四日市
PCエンジン	18,000円	有	無	有	有	4	ソフト1本付	マイクロアーツ
PC-9801XL$_2$+N-5924	748,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱メルバ高知
PC-9801RA2	348,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	320,000円	有	有	有	有	4		J＆P八王子そごう店
PC-9801RA2	320,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
PC-9801RX2	285,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	258,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801VX21	245,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンランド上田店
PC-9801LV21	245,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	243,000円	有	有	有	有	5		オリエント・リース・インテリア㈱
PC-9801UX21	239,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX21	238,000円	有	有	有	有	5	中古，3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ福岡店
PC-9801VX2	238,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801VM4	238,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801CV21	238,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VM11	235,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801CV21	230,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801VM21	220,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801UX21	218,000円	有	無	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-9801UX21	210,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801CV21	210,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンランド上田店
PC-9801VM21	210,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
PC-9801VX2	200,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-9801VX2	200,000円	有	有	有	有			システムハウスラム
PC-9801LV21	200,000円	有	有	有	有	3	システムディスクなし	㈱メルバ高知
PC-9801LV21	198,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-9801VM21	198,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ福岡店
PC-9801LV21	198,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801VM21	195,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-9801VM2	188,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801UV11	188,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801Vm2	188,000円	有	有	有	有	4	メモリ640K	コム・イン浜松店
PC-9801VM2	185,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	5		オリエント・リース・インテリア㈱
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	3	RAM640K	システムハウスラム
PC-9801VM2	178,000円	有	無	無	有	4		㈱オーエーシステムプラザ横浜店
PC9801VM2	170,000円	有	有	有	有	3	256KB増設済	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801VM2仕様	170,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証，VMOにNECドライブを追加	㈱野島電気
PC-9801VM0	148,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801M2	145,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱野島電気
PC-9801M2	140,000円	有	有	有	有	3	RAM640K	システムハウスラム
PC-9801VF2	138,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801UV2	133,000円	有	有	無	有	3		マイクロアーツ
PC-98LT model 11	118,000円	有	有	有	有	5	メーカー保証付	㈱スタンバイ東京店
PC-9801VF2	100,000円	有	有	無	有	3		マイクロアーツ
PC-9801F2	100,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証，640K	九十九電機㈱
PC-9801F2	93,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証，384K	九十九電機㈱
PC-9801F2	82,000円	有	無	無	有	3	マウスI/F付，第2水準漢ROM付，内RAM384kbte	㈱OAランド
PC-9801F2	80,000円	有	無	無	有	3	内RAM384kbte，第2水準付	㈱OAランド
PC-9801F2	80,000円	有	無	無	有	3	内RAM640kbte	㈱OAランド
PC-9801F2	79,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	78,000円	有	有	有	有	4	中古，3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-98LT MI	76,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド
PC-9801F2	75,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-9801U2	75,000円	有	無	無	有	3	384KB	マイクロアーツ
PC-98LT	75,000円	有	有	有	有	5		オリエント・リース・インテリア㈱
PC-9801U2	75,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801U2	67,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801E	55,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801	49,000円	有	無	無	無	3	2水漢ROM，256KRAM	ダイナ
PC9801	45,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801＋漢ROM	45,000円	無	有	無	無	2	中古，3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-9801＋漢字ROM	43,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-9801	42,000円	有	無	無	有	3	漢ロム付640KB	マイクロアーツ
PC-9801(漢ROM付)	40,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC9801	34,800円	有	有	無	無	3		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-88VA2	189,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
PC-88VA	135,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
PC-8801MA2	122,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-8801MA	118,000円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱
PC-8801FE	94,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-8801FA	90,000円	有	有	有	有	4	マウス付	マイクロアーツ
PC-8801MR	89,800円	有	無	無	有	4		マイコン・スクウェア・アライ
PC-8801MH	88,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801MA	88,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801FA	83,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkⅡTR	82,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

PC-8801MR	80,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
PC-8801mkII／FR	80,000円	有	無	無	有	4		ICランドキタジマ
PC8801SR30	79,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-8801MR	79,800円	有	有	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
PC-8801MR	79,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801MH	79,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801FH30	78,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FH／30	78,000円	有	無	有	有	4	2台あります	㈱OAランド
PC-8801MR	78,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース日本橋店
PC-8801FH	77,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC8801FR30	76,800円	有	有	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-8801MR	75,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FR／30	75,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801FR-30	75,000円	有	無	無	有	4		（有）石田電器
PC-8801SR／30	70,000円	無	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801FR／30	70,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC8801SR／30	70,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC8801FR20	69,800円	有	無	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-8801FR	69,800円	有	有	有	有	3	中古，3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-8801FR30	69,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801mkIIMR	69,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801SR／30	68,000円	有	無	無	有	3		㈱OAランド
PC-8801FR	68,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース日本橋店
PC8801mkIISR／30	65,000円	有	無	無	有	4		OAショップアクソン
PC-8801FR／30	65,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド
PC-8801mkIIFR／30	65,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkIITR	65,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-8801mkIIFR30	65,000円	無	有	無	無	4	3ケ月保証	J&P八王子そごう店
PC-8801SRM／30	59,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801FRM／30	59,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801mkIISR／30	59,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC8801mkII／30	45,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
PC-8801mkIIM／30	39,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-8801mkII／20	38,000円	有	無	有	無	3		システムハウスラム
PC-8801mkII／30	29,800円	有	有	無	有	2	中古，3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-8801mkIIM／20	25,000円	有	無	無	有	2	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-88VA	135,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-88VA	130,000円	有	有	有	有	4		マイクロアーツ
PC8801	18,000円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC8001	5,000円	有	無	有	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8001mkII	3,800円	無	無	無	無	3		㈲OAシステムプラザ福岡店
PC-6001mkII	4,800円	有	有	有	有	3	中古，3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-100セット	38,000円	有	無	無	有	3	モニターとセット	㈲オーエーシステムプラザ横浜店

IBM

5551-G08	320,000円	有	有	有	有	4		オリエント・リース・インテリア㈱
5551-B03	281,000円	有	有	有	有	4		オリエント・リース・インテリア㈱
JX3+ディスプレイ	80,000円	有	無	有	有	5		ICランドキタジマ

アップルコンピュータ

APPLEII(48K)	38,000円	無	無	無	無	3	DISKII付	FM－LAB釧路

EPSON

PC-286X	325,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286VE-H20	296,000円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
PC-286LE	275,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286V-H20	265,000円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
PC-286L-STD-N	238,000円	有	有	有	有	5	保証有	マイコンショップパートナー
PC286L-STD-N	235,000円	有	有	有	有	5		OAショップアクソン
PC-286L-STDN	210,000円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
PC286L-STD-N	198,000円	無	無	無	無	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-286VE	198,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-286V-STD	180,000円	有	無	有	有	5		OAショップアクソン
PC-286V-STD	178,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
PC-286V	178,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286V-STD	170,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱野島電気
PC-286L-STD-S	159,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286U-STD	148,000円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
PC-286U-STD	140,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	マイクロアーツ
HC-88	69,800円	有	無	有	有	4		㈲オーエーシステムプラザ横浜店

三洋

PHC-23J	15,800円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-822C	48,000円	有	有	無	無	4		㈲OAシステムプラザ福岡店
MZ-80B	25,000円	有	無	無	有	3	ゲームカセット10本付	マイクロアーツ
MZ-2861	158,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド
MZ-2520	70,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
MZ-2521	50,000円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンランド上田店
MZ2000+50音FD+K.ROM	50,000円	有	無	有	有	5		ICランドキタジマ
MZ-5521	49,800円	有	無	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター
MZ-2531	49,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド
MZ-2500	48,000円	有	無	有	有	4	他に2台有り	システムハウスラム
MZ-2000+MZ80BPS	35,000円	無	有	無	無	1	GRAM1,2,3付	コム・イン浜松店
MZ2200	30,000円	無	無	無	有	4	全部まとめれば10万円でOK	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-5500	29,800円	無	有	無	無	3		㈱OAシステム
MZ2200+カセット	20,000円	有	無	有	有	5		ICランドキタジマ
X68000ACE-HD	280,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000ACEHD	248,000円	有	有	有	有	5	グレー	OAショップアクソン
X68000ACE	230,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X68000	208,000円	有	有	有	有	5	現品のみ	㈲オーエーシステムプラザ横浜店
X68000ACE	198,000円	有	有	有	有	5		㈲日本マイコン流通センター
X68000	198,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	㈱野島電気
X1turboZ+CZ-600D-B	180,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱メルバ高知
X1turboZII	100,000円	有	有	有	有	5		FM－LAB釧路
X1ターボZ	78,000円	有	有	有	有	5		㈲OAシステムプラザ福岡店
X-1turboIII	78,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X-1turboII	68,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X1turboZ	68,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
X1twin+CZ53F	65,800円	有	無	有	有	4	2ドライブ仕様	㈲日本マイコン流通センター
X1turboIII	65,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
X-1turbo30	62,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース日本橋店
X1turbo／30	60,000円	有	無	有	有	3		OAショップアクソン
X1twin	59,800円							㈲日本マイコン流通センター
X1turboII	58,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
X1turbo／30	50,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
X1turboIII	50,000円	有	無	有	有	4		ダイナ
X1turboII	49,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
X1turbo／20	48,000円							㈲日本マイコン流通センター
X1twin	48,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
X1G／30	45,000円	有	有	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
X1G／30	40,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
X1G	39,800円	有	有	有	有	5		マイコン・スクウェア・アライ
X1G／30	39,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
X1twin	39,800円	有	有	有	有	5		マイコンショップアイザワ
X1F／20	30,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース日本橋店
X1G／30	29,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
X1G	24,800円	有	有	有	有	3		㈲OAシステムプラザ東京店
X1F／10	16,000円	有	無	有	有		他に1台有り	システムハウスラム
X1G／10	15,800円	有	有	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
X1F／10	14,800円	有	有	有	有	5	新品開梱品	㈱ユーバース日本橋店
X1F／10	13,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
X1F／10	9,800円	有	有	無	有	3		㈲OAシステムプラザ東京店
X1F／10	7,500円	有	無	無	有	3		㈲オーエーシステムプラザ横浜店
X1Cs	5,800円	有	無	有	有	3		FM－LAB釧路
X1	5,800円	有	無	無	無	4		マイコンショップアイザワ

SONY

HB-F1XDJ	59,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
HB-F900	52,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
HB-F1XD	36,800円	有	有	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
HB-F5	19,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター

東芝

J-3100SL-011	268,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱野島電気

松下

FS-A1	8,800円	無	無	無	無	4	MSX2	マイコンショップアイザワ
FSA1WX	59,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
FS-4600F	58,000円	有	有	有	有	5		OAショップアクソン
FSA1FX	49,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
FS-A1F	36,800円	有	有	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
FS-4000	29,800円	有	有	有	有	3	ワーコン，MSX	㈲日本マイコン流通センター
FS-A1mkII	19,800円	有	有	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
FS-A1mkII	19,000円	有	無	有	有	4	ソフト1本付	マイクロアーツ

ビクター

HC-90	59,800円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター

富士通

FMR-30BX+FMPR-203W2+FMOASYS	275,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
FMR-30BX-B	148,000円	有	有	有	有	4		FM－LAB釧路
FM77AV40セット	138,000円	有	有	有	有	4	専用ディスプレー付セット	マイコン・スクウェア・アライ
FM-R30BX	128,000円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
FMR-30FD	100,000円	有	有	有	有	5		ICランドキタジマ
FM-16B+ディスプレー	100,000円	有	有	有	有	5		ICランドキタジマ
FMR-30FD	98,000円	有	有	有	有	4		㈱メディア・ビジネス
FM-16βFD	98,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
FM-77AV-40EX	80,000円	有	有	有	有	5		FM－LAB釧路
FM-16β	79,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FM-77AV40EX	69,800円	無	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
FM-77AV20EX	69,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース日本橋店
FM-77AV40	69,800円	有	有	有	有	4	中古，3ケ月保証	コム・イン浜松店

FM-77AV2(TV151)セット	62,000円	無	無	無	有	3	モニターはFM-TV151	㈱ＯＡランド
FM77AV40	55,000円	有	有	有	有	4		日本パソコンセンター
FM-77AV2	49,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV2	49,800円	有	無	有	有	3		㈱オーエーシステムプラザ横浜店
FM-77AV20-2	48,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証, ドライブ増設済	㈱スタンバイ東京店
FM-77AV40	48,000円	有	無	無	有	4		㈱ＯＡランド
FM-77AV-2	48,000円	有	無	無	無	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-77AV20	45,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
FM-77AV2	45,000円	有	無	無	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FM-77AV2	45,000円	有	有	有	有	4	中古, 3ケ月保証	コム・イン浜松店
FM-77AV2	40,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
FM77AV20	40,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
FM-77L2	39,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV2	39,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
FM-77AV1	35,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77D2	35,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77D2	35,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77L4	35,000円	有	無	有	有	4	第2水準漢ROM付	㈱ＯＡランド
FM-77	35,000円	有	無	有	有	4		ＩＣランドキタジマ
FM-77L-4	35,000円	有	有	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-77D2	30,000円	有	無	無	有	3	(システムディスクなし)	マイクロアーツ
FM-77D1	30,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-16π	30,000円	有	有	有	有	5	BASIC・WP, ROM付	OTKコンピュータプラザ
FM-7	15,000円	有	無	無	有	4		ＩＣランドキタジマ
FM-7	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-7	9,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
FM-new7	8,000円	有	無	有	有	4		OAショップアクソン
FM-7	7,000円	有	無	有	無	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5262-22	398,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
N5913L	98,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-KD863S	88,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-TV353	75,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-KD861	64,800円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-KD863S	63,000円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡランド
PC-KD853	55,000円	有	有	有	有	4	0.31ピッチ	マイクロアーツ
PC-KD854N	54,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-KD852	49,800円	有	無	無	有	4	400ラインアナログ	マイコン・スクウェア・アライ
PC-KD854	48,000円	無	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱スタンバイ東京店
PC-KD854	43,000円	無	有	有	有	4		マイクロアーツ
PC-KD854	43,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-KD852	42,000円	無	有	有	有	4	アナログ専用	マイクロアーツ
PC-KD552	40,000円	有	有	無	有	5		フューチャーランド北本
PC-KD551	39,800円	無	有	無	有	3		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-KD551	38,000円	無	有	無	有	3	デジタル専用	マイクロアーツ
PC-KD551K	35,000円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡランド
PC-KD351	27,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD351	20,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱

三洋

CMT-146L	39,000円	有	有	無	有	4		マイクロアーツ
CMT-140M	20,000円	無	無	無	有	3	＊全部まとめれば10万円でOK	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
CMT-A14F1	45,000円	有	有	有	有	5	新品(MSX用TV付モニター)	㈱ユーバース日本橋店
CMT-146L	39,800円	無	有	無	無	4		㈱OAシステムプラザ福岡店

SHARP

CZ-611DE	105,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	㈱OAシステムプラザ東京店
CU-14CD	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CU-14AD	50,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
CU-14F1	22,000円	無	無	有	有	4	2000文字カラー	マイクロアーツ
CZ611D	105,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CZ601D	89,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CZ611D-GY	79,800円	有	有	有	有	5	ドットピッチ0.31mm	マイコン・スクウェア・アライ
CZ-880D	68,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
CZ603D	65,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CZ-855DE	55,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
CZ850DE	45,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
CZ-801DR	30,000円	有	無	有	有	3	2000文字TV付	マイクロアーツ
CZ-820D	29,800円	有	有	有	有	5		㈱オーエーシステムプラザ横浜店
CZ-820D	29,800円	有	有	有	有	5	3セットあり	㈱OAシステムプラザ東京店
CZ-801DR	25,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
CZ-870D	58,000円	無	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱野島電気
CU-14BD	30,000円	無	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱野島電気
12M-212C	8,000円	有	無	有	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

ニデコ

NH-14DD	27,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
NH12D6	16,800円	無	無	無	有	3	グリーンモニター	㈱日本マイコン流通センター

日立

C14-2191	18,000円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM-TV151	39,000円	有	無	無	有	3	21ピンTV付	マイクロアーツ
DM405S	29,800円	有	有	有	有	5	新品(21ピン18ピン両用)	㈱ユーバース日本橋店
MB27343	28,000円	有	無	無	有	3	2000文字カラー	マイクロアーツ
MB27343	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	59,800円	無	有	無	有	3		㈱OAシステムプラザ福岡店
PC9881	55,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-98H81	49,800円	無	無	無	有	3		㈱オーエーシステムプラザ横浜店
PC-9881	48,000円	無	無	無	有	3	初代9801用	マイクロアーツ
PC-9881	40,000円	有	無	有	有	5	電源内蔵に改良済	フューチャーランド北本
PC-9831-4W	40,000円	有	有	有	有	5	640K×2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-9881	35,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9881	30,000円	無	有	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC80S31	42,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

アイテム

M160	80,000円	無	無	無	無	4		コンピューターハウスカーク

アクセル

FDC-552	33,000円	有	有	無	有	4	5インチ2HDデュアル	マイクロアーツ
FDC-351Y	29,800円	有	有	有	有	5	3.5インチ1ドライブ	フューチャーランド北本

EPSON

TF-10PC用	50,000円	有	有	有	有	5	インターフェイスなし	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
TF-10FM	38,000円	無	無	無	有	3	インターフェース付	マイクロアーツ
TF-10PC	29,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TF-20PC	29,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

コンピュータリサーチ

CRC-HD4A	94,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
CRC-HD2A	63,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

SHARP

MZ-1F07	50,000円	無	無	無	有	4	＊全部まとめれば10万円でOK	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
CZ502F	45,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
CZ801F	39,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-80BF	23,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱

ICM

MC-40S	115,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
MC-20EX	82,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

東京電子

LDF-550PC用	50,000円	有	有	有	有	5	インターフェイスなし	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

IOデーター

PFD-8E	68,000円	有	無	無	有	4	PC用接続ケーブル付	フレックス四日市

富士通

MB27611	39,000円	無	無	無	有	3	ケーブル付	マイクロアーツ
MB-27611	30,000円	有	無	有	有	4		（有）石田電器

ロジテック

LHD-32N	48,000円	有	無	無	有	4	20MBハードディスク	マイクロアーツ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5263-23	398,000円	有	無	有	有	4	トラクターフィーダー付	フレックス四日市
NM9950Ⅱ	115,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
NM-9950	105,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-PR201TH	78,000円	有	有	有	有	5		（有）石田電器
NM-9400	38,000円	無	無	無	無	3	ケーブル付	㈱ＯＡランド
NM-9300	28,000円	有	無	有	有	3	第2水準付	㈱ＯＡランド
N-5233-10	12,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証, N5200用9ピン	九十九電機㈱
PC-PR201G	100,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
PC-PR201G	98,000円	有	無	無	有	5		ダイナ
PC-PR101TL2	57,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

PC-PR201CL	52,000円	有	無	無	有	3	シートガイドなし	マイクロアーツ
PC-PR101F2	50,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PCPR201	50,000円	有	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-PR201	48,000円	無	無	無	有	3	トラクターフィーダ付	ダイナ
PC-PR406	45,000円	有	無	有	有	3		システムハウスラム
PC-PR201T	45,000円	有	無	有	有	4 4		フレックス四日市
PC-PR101TL2	43,000円	有	有	有	有	4	熱転写カラー	マイクロアーツ
PC-PR406	40,000円	有	無	有	有	3	熱転写24ドットカラープリンタ	マイコン・スクウェア・アライ
PC-PR101T	40,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
PC-PR201	40,000円	有	有	有	有	2	3ケ月保証	㈱野島電気
PC-PR101L	39,800円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース日本橋店
PC-PR101	38,000円	有	無	有	有	4		フューチャーランド北本
PC-PR104	34,800円	有	有	有	有	4	トラクター付	コム・イン浜松店
PC-PR201T	29,800円	無	有	無	無	4		㈱OAシステムプラザ福岡店
PC-PR101T	28,000円	有	無	無	有	5		フューチャーランド北本
PC-PR406	20,000円	有	無	有	有	3		㈱メディア・ビジネス
PC-8023-C	5,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路

EPSON

HG-2500	128,000円	有	有	有	有	3		㈱OAシステムプラザ福岡店
VP-1000PC	99,800円	有	有	有	有	5		㈱日本マイコン流通センター
VP-1000PC	99,800円	有	有	有	有	5	新古品	マイコンランド上田店
VP1000PC	99,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
AP800PC	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
VP800	75,000円	有	有	有	有	5	新同品, 展示機	㈱OAランド
AP550PC	54,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
AP-506	48,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
VP-130K(Pc)	45,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証, 2水付	㈱野島電気
VP-80K(Pc)	35,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	㈱野島電気

三洋

MPT-T5	19,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PC1	39,800円	有	有	有	有	5	X1シリーズ用24ドット熱転写	マイコン・スクウェア・アライ
CZ-8PC3	39,800円	有	無	有	有	5		㈱OAランド
CZ-8PC1	35,000円	有	無	無	有	4		(有) 石田電器
MZ-1P17(黒)	32,800円	有	有	有	有	5	MZ-X1-X68000対応	マイコンショップアイザワ
MZ-1P-17(白)	24,800円	無	無	有	無	5	MZ-X1-X68000対応	マイコンショップアイザワ
MZ-1P07	20,000円	無	無	無	有	3	※全部まとめれば10万円でOK	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-80P6	12,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

スター精密

CR3415	104,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
AR2415	62,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
AR-2415	59,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証付	㈱スタンバイ東京店
TR-24CL	34,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

精工舎

SL-80MK	38,000円	有	無	無	有	3		㈱サンマックス
SL-80MK	33,000円	有	無	有	有	4	2水ロム付	マイクロアーツ
GP-550E	18,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FP-80	9,800円	有	無	無	有	4	FM-7用ケーブル付	コンピューターハウスカーク
GP-500Z	7,800円	無	無	無	無	3	1ケ月保証, MZ-1500用	九十九電機㈱
GP-550M	5,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路

松下

KX-P1091N	12,000円	無	無	無	無	3	1ケ月保証, PC/FM用8ピン	九十九電機㈱

富士通

FM-PR355	110,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-PR354	100,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
MB27407	18,000円	有	無	有	有	4	MB27407熱転プリンタ	日本パソコンセンター
MB-27407	3,500円	有	無	有	有	5	新同品	㈱OAランド

ブラザー

M-1024P	74,000円	有	有	有	有	4	フォーマットキーボード付	システムハウスラム
M1724P	63,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
M-1724	59,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証付	㈱スタンバイ東京店
M-1024P	17,800円	有	無	無	有	3		㈱オーエーシステムプラザ横浜店
M-1009(PC用)	10,000円	有	無	有	有	4		ICランドキタジマ
M-1024ⅡP/X	39,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証付	㈱スタンバイ東京店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NWP-3V	166,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	システムハウスラム
文豪mini5HA	90,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース日本橋店
PWP-50HA	80,000円	有	有	有	有	4	はがきフィーダー付	マイクロアーツ
文豪mini5 Carryword	65,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
文豪mini5GX	54,800円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス

EPSON

ワードバンクXL	138,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品	フューチャーランド北本
ワードバンクXR	89,800円	有	有	有	有	5	展示品, フロッピー1箱付	マイコンショップパートナー
ワードバンクG	48,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

キヤノン

Cano Word 450+CW-TP30	150,000円	有	無	無	有	4	B4横入熱転写プリンタ付	㈱メディア・ビジネス

SHARP

WD-850	130,000円	有	有	有	有	5	新古品, 定298,000	マイコンランド上田店
WD-2000S	120,000円	有	有	有	有	5		オリエント・リース・インテリア㈱
WD-520H	78,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WP-30	18,000円	有	有	有	有	5		ICランドキタジマ

SONY

PRODUCE S100	49,800円	有	有	有	有	4		㈱オーエーシステムプラザ横浜店

東芝

JW-80F	69,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

松下

FW-U1P501	98,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FW-U1SPRO	95,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
FW-U1PROmkⅡ	78,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

日立

ワードパル170	83,000円	有	有	有	有	5	展示品, フロッピー1箱付	マイコンショップパートナー

富士通

オアシス100GX	640,000円	有	有	有	有	4		オリエント・リース・インテリア㈱
オアシス100GⅡ	510,000円	有	有	有	有	4		オリエント・リース・インテリア㈱
オアシス100HX	380,000円	有	有	有	有	5		オリエント・リース・インテリア㈱
オアシス100FⅡ	220,000円	有	有	有	有	4		オリエント・リース・インテリア㈱
OASYS30MS	123,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
OASYS100F	120,000円	有	無	無	有	3	F6123E, カットシートフィーダ付	FM-LAB釧路
OASYS From 11D	84,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
OASYS30SF-0	80,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
OASYS Lite	10,000円	有	無	無	有	3		FM-LAB釧路

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
イメージファイト	150,000円	有	有	有	有	4		テクナート
イメージファイト	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
イメージファイト	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
最後の忍道	80,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
最後の忍道	80,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr.ヘリの大冒険	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	60,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ビジランテ	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ロードランナー1-4	10,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ロードランナー1~4	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
10ヤードファイト	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
10ヤードファイト	5,000円	有	無	無	有	4		ソフトランド

アルバ

リアル麻雀	12,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱キョーワインターナショナル
リアル麻雀	5,000円	有	有	有	有	4		テクナート
リアル麻雀	3,000円	有	無	無	有	4	08001	ソフトランド

アルファ電子

エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
高校野球	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボールⅡ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	4,000円	有	無	無	有	4		ソフトランド

ウッドプレイス

ザ・ディープ	35,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ザ・ディープ	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファイヤートラップ	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファイヤートラップ	5,000円	有	無	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド

SNK

スカイソルジャー	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スカイソルジャー	70,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
航空騎兵物語	60,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ゲバラ	55,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ゲバラ	55,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
航空騎兵物語	50,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
航空騎兵物語	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファイティング・サッカー	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイティング	45,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ファイティングゴルフリートレビノ	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイコソルジャー	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイコソルジャー	30,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
怒号層圏	28,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
バトルフィールド	28,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
バミューダトライアングル	28,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
怒	28,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
サイコーソルジャー	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バトルフィールド	25,000円	有	有	無	有	4	レバー付	ソフトランド
タンク	22,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ASO	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
パドルマニア	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ASO	15,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
アテナ	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パドルマニア	10,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
アテナ	10,000円	有	有	無	有	4	中古コネクター付	ソフトランド

カプコン

大魔界村	190,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
大魔界村	150,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ロストワールド	125,000円	有	無	無	有	4	コントローラーパネル付	タイムマシン
ストリートファイター	115,000円	有	有	無	有	4	パネル付	ソフトランド
ロストワールド	110,000円	有	有	有	有	4	(パネル付)	ソフトランド
ロストワールド	98,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
1943改	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
F1ドリーム	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラストデュエル	40,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
1943	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	35,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
虎への道	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ブラックドラゴン	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
トップシークレット	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
闘いの挽歌	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
トップシークレット	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アレスの翼	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アレスの翼	18,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
トップシークレット	17,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ガンスモーク	15,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
セクションZ	10,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
セクションZ	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート

コナミ

サンダークロス	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスII	80,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスII	80,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
A-JAX	70,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
A-JAX	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
A JAX	68,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
リングの王者	65,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クレイジーコップ	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ライフォース	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
サラマンダ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サラマンダ	39,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ライフフォース	39,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
クレージーコップ	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウス	38,000円	有	無	無	有	4	電源ハーネス付	タイムマシン
コントラ	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
シティボンバー	32,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
コンバットスクール	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
フラックアタック	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラビリンスランナー	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
恋のホットロック	23,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
グラディウス	19,000円	有	有	有	有	4	電源は¥10,000	ソフトランド
ミスター五右エ門	15,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
メガゾーン	15,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
ザ・ハスラー	10,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド

少林寺ロード	10,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	10,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	8,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
ピンポン	8,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
ロックンロープ	5,000円	有	無	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
スーパーヘリ	5,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
プーヤン	5,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
ハスラー	5,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんピュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
いっき	9,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル

サンリツ

麻雀狂時代	5,000円	有	無	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド

ジャレコ

伊賀忍術伝	108,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
P47	77,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
P47	70,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
魔魅伝説	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
魔魅伝説	42,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
銀河任侠伝	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エクセライザー	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
銀河任侠伝	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バルトリック	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
銀河任侠伝	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ぶたさん	15,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
エクセリオン	13,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
モモコ120%	10,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アーガス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ポップフレイマー	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

スクランブルスピリット	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
モンスターレア	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
モンスターレア	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
獣王記	75,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エースアタッカー	58,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
エイリアンシンドローム	47,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
エリイアンシンドローム	45,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
カルテット	45,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
カレテットII	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エイリアンシンドローム	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
カルテットII	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アレックスキッド	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ファンタジーゾーン	40,000円	有	有	有	有	4	コネクター付	ソフトランド
ファンタジーゾーン	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フリーキック	26,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
エンゼルキッズ	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
モンスターランド	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ファンタジーゾーンII	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スーパーロコモティブ	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーボーイ	15,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	15,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
フリッキー	12,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ピットホール	12,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
カロリー君vsモグラニアン	12,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル
アッポー	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ギガス	8,000円	有	無	有	有	4	新品一式	ソフトランド
バンクパニック	6,000円	有	有	有	無	4		㈲キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀PIII	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀III	68,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
スーパーリアル麻雀PII	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀II	28,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
スーパーリアル麻雀P1	15,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈲キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀P1	14,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド

タイトー

アスカアンドアスカ	128,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
タツジン	110,000円	有	有	有	有	4		テクナート
達人	100,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ニュージーランドストーリー	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	90,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
A-JAX	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアルPⅢ	65,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線込付	タイムマシン
究極タイガー	65,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
地獄めぐり	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
中華大仙	55,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
中華大仙	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
功里金団	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
飛翔鮫	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
飛翔鮫	37,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
飛翔鮫	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
バブルボブル	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアルPⅡ	28,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線付	タイムマシン
スクランブルフォーメーション	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ワードナの森	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
黄金の城	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
黄金の城	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ダークミスト	15,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
奇々界々	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジャイロダイン	12,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
エキサイティングアワー	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
草野球	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドッジボール	10,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
くにお君	10,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
奇々怪界	10,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
ウィズ	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バグマン	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャイニーズヒーロー	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リングファイター	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	3,000円	有	無	有	有	4		ソフトランド

ダイナックス

華の舞	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

データイースト

ドラゴン忍者	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
コブラコマンド	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スタジアムヒーロー	75,000円	有	有	有	有	4		テクナート
コブラコマンド	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スタジアムヒーロー	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
SRD	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
カルノフ	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
SRD	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
魔境戦士	28,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
カルノフ	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブレイウッド	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイドポケット	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スチャラカ空中戦	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニングラバー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

ビーチバレー	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
西遊降魔録	40,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
西遊降魔録	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
熱血高校ドッジボール部	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
熱血高校ドッジボール部	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ドッジボール	17,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
熱血硬派くにお君	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
くにお君	13,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

テクモ

リードアングル	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シルクワーム	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ジェミニウィング	38,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ピンボールアクション	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アルゴスの戦士	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アルゴスの戦士	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソロモンの鍵	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソロモンの鍵	10,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スイマー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ガズラー	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

スプラッタハウス	140,000円	有	有	有	有	4		テクナート
オーダイン	140,000円	有	有	有	有	4		テクナート
オーダイン	135,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ワールドスタジアム	128,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ワールドスタジアム	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アサルト	110,000円	有	無	無	有	4	専用パネル配線付	タイムマシン
メルヘンメイズ	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アサルト	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドラゴンスピリット	85,000円	有	有	有	有	4		テクナート
源平討魔伝	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ワンダーモモ	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーモモ	49,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
源平討魔伝	49,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
パックランド	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
源平討魔伝	45,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
イシターの復活	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
イシターの復活	30,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
パラデューク	20,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
トイポップ	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スカイキッド	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
パラデューク	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ドルアーガの搭	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
パラデューク	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
リブルラブル	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
メトロクロス	15,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パラデューク	14,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
リブルラブル	14,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
ギャプラス	12,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
スカイキッド	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	11,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
ゼビウス	10,000円	有	有	有	有	4		ソフトランド
ゼビウス	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ディグダグⅡ	9,000円	有	無	有	有	4		ソフトランド
パックマン	8,000円	有	無	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ディグダグ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パックマン	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラクシアン	7,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラガ	5,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
パックマン	5,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

日物

アームドF	55,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
クレイジークライマーⅡ	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
アームドエフ	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
テラフォース	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
テラフォース	30,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
子連れ狼	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ダンガー	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
テラクレスタ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
テラクレスタ	24,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
妖魔忍法帖	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
妖魔忍法帖	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ギャリバン	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クリスタルギャル	13,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クイズハイホー	12,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
妖魔忍法帖	10,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
クリスタルギャル	10,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付	ソフトランド

任天堂

ポパイ	10,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドンキーコングⅢ	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

アイドル麻雀	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アイドル麻雀	50,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
ラビオ・レプス	32,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
お雀子クラブ	15,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付	㈱キョーワインターナショナル
お雀子クラブ	4,000円	有	無	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド

ホームデーター

マージャンクリニック	30,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線付	タイムマシン
放浪記捉	28,000円	有	無	無	有	4	新品パネル配線付	タイムマシン
麻雀放浪記外伝	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート

UPL

ミュータントナイト	28,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
XXミッション	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くんⅡ	15,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
忍者君パートⅡ	15,000円	有	有	有	有	4	中古コネクター付	ソフトランド
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート

調査にご協力いただいた販売店リスト

■FM-LAB釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
■OAショップアクソン：〒380　長野県長野市新田町1120　☎0262-35-2484
■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市星代2451　☎0262-72-1817
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■OTKコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
■ICランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-251-0987
■㈱OAシステムプラザ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル5F　☎03-255-9188
■㈱スタンバイ　東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■オリエント・リース・インテリア㈱：〒104　東京都中央区京橋2-8-18　☎03-562-1571
■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8　☎03-739-2911
■㈱OAランド：〒150　東京都渋谷区円山町20-4 第5日新ビル1F　☎03-770-8855
■聖和ライフサービス：〒142　東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F　☎03-785-7855
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■J&P八王子そごう店：〒192　東京都八王子市旭町1-1　☎0426-26-4141
■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
■㈱OAシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱野島電気：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0120-12-1422
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■マイコン・スクウエア・アライ：〒254　神奈川県平塚市紅谷町17-2　☎0463-23-8484
■コンピューターハウス　カーク：〒360　埼玉県熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F　☎0485-25-4432
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■パソコンハウス・ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル1F　☎052-261-7830
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2　☎0564-23-4960
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■システムハウス　ラム：〒513　三重県鈴鹿市神戸1-10-1　☎0593-82-0857
■㈱ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■ソフトランド秀和：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177
■㈱メディア・ビジネス：〒760　香川県高松市今里町72-4　☎0878-37-1010
■メルバ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
■OAシステムプラザ福岡店：〒810　福岡市中央区大名2-12-12 赤坂産業ビル2F　☎092-714-0036

新刊書籍・別冊のご案内——書店で予約しよう！——

■**『ドラゴンスピリットの本』**
(B5判) 予価1,600円
ドラスピの原作者が書き下ろしたイラスト・小説・劇画・設定資料・楽譜を満載した貴重本！

■**『妖怪道中記』ゲームブック**
(A6判) 予価650円
たろすけといっしょに冒険に旅立とう。一気に解ける楽しい本！

■**『ドラゴンスピリット』ゲームブック**
(A6判) 予価600円
ちょっと手ごたえのある設定がキミをあきさせません！

■**『レッツプレイ！コンピュータミュージック』Vol4** 予価1,600円
現行のコンピュータ・ミュージック関連のハード，ソフトをすべて網羅した我国初の書！

■**『ワープロ／パソコン通信電話帳』**
(B5判) 予価1,800円
BBS電話帳を改題。600局を越す，パソコン通信ネットを紹介する，我国唯一の書。

■**『プログラム大全集』**(B5判)
FM-7／77シリーズ用とX1シリーズ用を同時発売。いずれもだれにでも打込めるプログラム・リストと，わかりやすい解説記事を加えています。

※発売は2月中旬からになります。

7日間無料使用OK!

半額 キャンペーン実施中!

効果なければ返品自由!

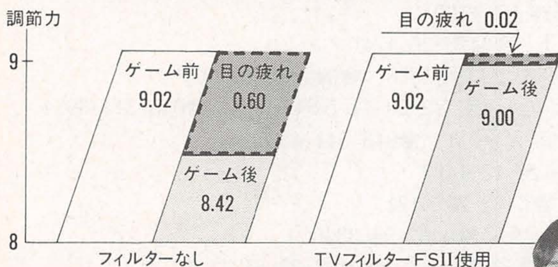
ゲーム派の君に!! TVフィルターFSⅡ

〔ギラギラ・チラツキをおさえ TVゲームから目を守る〕

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)





このTVフィルターFSⅡは、TV画面から放射される目に悪い紫外線を100%、可視光線を約75%カットするので、映像のギラギラやチラツキをおさえ、目の疲れによる視力低下を防ぎます。
このTVフィルターFSⅡが全国に普及すれば、TVゲームやTV番組による仮性近視は半減すると確信しております。

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
特別価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

ゲーム&プログラム派の君に!! CRTフィルター101

〔映(うつ)りこみ・チラツキを防止(ぼうし)〕



- 目に有害な紫外線を画面から約100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約40%カット
- コントラストのある鮮明画像
- 脱着は簡単、ワンタッチ

ノングレア加工

反射のため画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで画面が見ずらくなる場合があります。ノングレア加工によりこの現象をおさえ、しかも画面のチラツキを防ぎ、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

型名	サイズ(㎜)
14・15型用	262×330

定価	特別価格
9,800円	4,900円

送料は別途いただきます(TVフィルターFSⅡは400円、CRT101は500円)。商品代金は商品到着後7日以内に、同封の払込み用紙で郵便局からお送り下さい。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで
- 商品名( )
- 型名( )
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15 サンクレストJPM係

電話で
東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト

■受付時間
東京 平日 日・祭日 午前10時～午後6時
大阪 平日/午前9時～午後7時 日・祭日/午前9時～午後6時

AUDIO-98XX

Speech Analysis Synthesis
and
Frequency Modulation Tone Generator

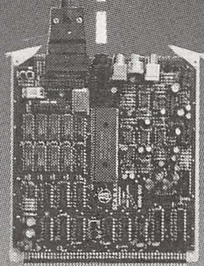




FM音源＋音声合成（サンプリング）

FM音源より音楽へ

- 9音同時発音、またはメロディ6音＋リズム5音の11音同時発音の2つのモードが切換可能
- ビブラート発振器・振幅変調発振器内蔵。
- リズム音（バスドラム・スネアドラム・タムタム・シンバル）標準装備
- オリジナル音色作りを可能にするサウンド・エディタのソフトが付属。
- MMLレベルでのBASICプログラミング。
- プリセット音90種類。
- ミュージックキーボード（YK-20）接続可能。



音声合成より音の世界へ

- 音声または音楽の録音・再生・ファイル化・ロード・セーブ可能。
- サンプリング周波数・録音時1.8KHz～16KHz、再生時1.8KHz～50KHz。
- 出力レベルをソフトで256段階ボリュウムコントロール可能。
- ボードに音声保存用メモリ256Kバイト実装。
- 部分取出し組合せ発声可能。
- FM音源でサンプリング音として利用可能（2秒16種類）。
- PCM処理可能。

PC-9800&PC-286シリーズ　AUDIO-98XX　定価 39,800円

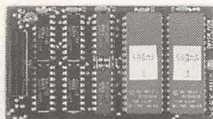


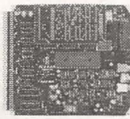
コンピュータ音楽への招待

ミュージックキーボード（YK-20）はオプションです。

オプション製品

50音ROMボード

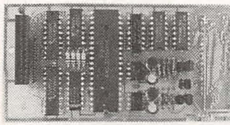

■50音ROMボード

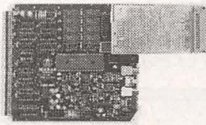

■AUDIO-98XXに実装

S.M.L.（スピーチ・マクロ・ランゲージ）のソフトによりテキスト（カナ文字）、を割り込み処理で読み上げます。ADPCM16KHzの音質で128種類の音を用意。

定価 15,000円

ROMライター


■ROMライター


■AUDIO-98XXに実装

AUDIO-98XXで録音された32秒～64秒の音声のROM化を可能とします。別売のROMボードで再生できます。オリジナル音声作成に。

定価 15,000円

特報｜エプソン製PC-286L（ラップトップ）専用AUDIO-98XX、1989年2月20日発売!

本体スロットに収納できる、FM音源＋音声合成ボード（AUDIO-98XX互換）　予価 39,800円

☆AUDIO-98XXについてのお問い合わせは全国のパソコンショップまたは下記までどうぞ。

販売代理店：株式会社システック
〒781-51 高知市大津乙1244-6
TEL.0888-66-0611 FAX.0888-66-0610

開発・販売：有限会社スカラベ
〒780 高知市朝倉戊773-1 引田商事ビル2F
TEL.0888-43-5332 FAX.0888-43-5332


古代エジプトスカラベマーク

感性を育むコンピュータ文化の創造
スカラベ
Scarab Corporation

1989年 新春大特価セール!

期間 2/8㊌→3/7㊋

☎ テレフォンサービス 24時間 06-633-7168

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

限定 エプソン PC-286VE-STD 定価¥298,000
NEC PC-KD854N 定価¥84,800
¥254,000

限定 NEC PC-9801RX2 定価¥398,000
シャープ CU-14CD 定価¥84,800
¥336,800

限定 NEC PC-9801VM11 定価¥328,000
シャープ CU-14CD 定価¥84,800
¥283,800

NEC PC-8801FE 定価¥129,000
シャープ CU-14ED 定価¥79,800
¥139,800

シャープ X68000
CZ-601C＋CZ-601D
CZ-611C＋CZ-611D
組合せ自由 大・大特価
安すぎて価格は出せません。
お問い合せ下さい。

SONY HB-F1XDJ 定価¥69,800
SONY HB-F1XDmk2 定価¥49,800
Panasonic FS-A1WX 定価¥69,800
Panasonic FS-A1FX 定価¥57,800

プリンター大特価市 all 25〜60% off

NEC スター エプソン ブラザー

セットで買うも良し 買い替え下取りもOK!

プリンター用紙 もれなく200枚プレゼント

エプソンVP-1000PC	¥154,000
エプソンVP-800PC	¥124,000
エプソンAP-800PC	¥89,800
エプソンAP-550PC	¥69,800
エプソンHG-3000PC	¥248,000
エプソンVP-135EX(PC)	¥182,000
エプソンHG-800PC	¥168,000
NEC PC-PR201G	¥158,000
NEC PC-PR201H3	¥225,000
NEC PC-PR201V2	¥298,000
NEC PR201TH	¥145,000
NEC PC-PR406M	¥59,800
NEC PC-PR406H	¥94,800
NEC PC-PR406LP2	¥398,000
NEC PC-PR101E	¥99,800
NEC PC-PR101G	¥138,000
STAR TX-24CL	¥69,800
STAR CR-3410CL	¥108,000
STAR CR-3415CL	¥148,000
ブラザーM-1724P	¥148,000
ブラザーM-1224P/X	¥79,800

ワープロ

お求めの商品 ☎下さい! たくさんありすぎて書ききれません!

SHARP 富士通 Canon
SANYO Panasonic etc....

ハードディスク

エプソン HDD-20R(20M)	定価¥128,000	大特価
エプソン HDD-40R(40M)	定価¥218,000	大特価
アイテック IT MJ4(40M)	定価¥128,000	¥109,800
ICM MC-20EX(20M)	定価¥108,000	¥89,980
ICM MC-40S(40M)	定価¥148,000	¥125,000
ICM MC-21(増設用)	定価¥125,000	¥目玉/
キャンベル CA-40LG	定価¥138,000	¥103,800
データシステム CA-80LG	定価¥248,000	¥186,000
コンピュータリサーチ CRC-HD4A	定価¥129,800	¥89,800

イメージスキャナー

イメージスキャナ PC-IN511	定価¥69,800	¥54,000
ハンディイメージスキャナー PC-IN503H	定価¥165,000	¥127,000
イメージスキャナ エプソン GT-100V	定価¥44,800	¥38,000
カラーイメージスキャナーエプソン GT-4000	定価¥198,000	¥158,000
ハンディイメージスキャナーアクセル SC-1	定価¥29,800	¥24,800
シャープ JX-100	定価¥89,800	大特価

モデム

オムロン MD-2400B	定価¥49,800	¥36,000
オムロン MD-1200AⅡ	定価¥24,800	¥18,000
アイワ PV-A2400MNP4	定価¥49,800	¥34,800
アイワ PV-A1200mKⅡ	定価¥26,800	¥19,600
NEC COMSTAR2424 AT/4	定価¥50,000	¥39,000
NEC COMSTAR1212 AT	定価¥21,000	¥16,800

サプライ用品コーナー

VX・VM・88・286 / X1・FM77 / U・UX 用 定価¥2,800〜
必ず在庫をTelでご確認の上ご注文下さい。

PC-98シリーズ用マウス ¥3,800〜¥7,800

PC-98用サウンドボード	定価¥22,000	¥13,500
PC用プリンタケーブル	定価¥3,500	¥1,680
マウスパット ㊫定価¥1,900 ¥1,480	㊛定価¥2,400	¥1,800
マウスポケット	定価¥980	¥380
ディスプレイスタンド	定価¥5,800	¥2,980
3.5インチ・5インチディスククリーナー	定価¥2,500	¥980
プリンターでハガキ印字ラクラクセッターⅡ	定価¥3,500	¥2,480
モデム切替器	定価¥12,800	¥8,980
プリンター切替器	定価¥9,800	¥6,800
パソコン切替器	定価¥9,800	¥6,800
ディスプレイ切替器(アナログ)	定価¥12,800	¥8,980
ディスプレイ切替器(デジタル)	定価¥9,800	¥6,800
3.5インチ 50マイ入れ用 カラーフロッピーケース(ピンク・ブルー・イエロー・グリーン)		¥980
3.5インチ 80枚 フロッピーケース		¥1,180
5インチ 70枚・120枚 フロッピーケース		¥1,080・¥1,380
プリンター用紙 15′白	2000枚	¥3,800
プリンター用紙 15′白	200枚	¥480
プリンター用紙 10′白	2000枚	¥3,500
プリンター用紙 10′白	200枚	¥400
ワープロ連続用紙 8½×10インチ・B5判縦 500枚入	定価¥2,000	¥1,500
ワープロ連続用紙 9⅓×11½インチ・A4判縦 500枚入	定価¥2,200	¥1,650

フロッピーディスク

フジ		3M		マクセル	
5′2D	¥123	5′2D NEW	¥123	5′2D	¥123
5′2HD	¥148	5′2HD NEW	¥128	5′2HD	¥148
3.5′2HD	¥470	5′2DD	¥125	5′2DD	¥145
3.5′2DD	¥280	3.5′2HD	¥470	3.5′2HD	¥490
		3.5′2DD	¥260	3.5′2DD	¥290

アイ・ツー超低金利 楽々クレジットをご利用下さい!! 冬のボーナス一括払O.K.!!

その他なんでもセット 他店に負けない超特価!!

日本橋 秋葉原 アメ横 でおなじみのアイ・ツー
お近くの方はお立ち寄り下さい!!
通販の方お気軽にTELしてネ!!

アイ・ツー中古買売システム

全国ネットワークでスタート！

パソコン　ワープロ　ファミコン　ソフト　AV機器

どこよりも高く買いとり、どこよりも安く売ります！

もし、アイ・ツーより高く買い取る所があれば教えてください！きっとご期待にお答えするでしょう！

今が換えどきアイ・ツー春の買い換え大作戦

今欲しい機種 / 今持っている機種	PC9801RX2	PC9801RA2	PC9801VM11	PC8801FE	PC8801MA2	CZ601C X68000ACE
	買い換え差額	買い換え差額	買い換え差額	買い換え差額	買い換え差額	買い換え差額
PC9801VX21	¥ 80,000	¥140,000	¥ 40,000	おつり10万円	おつり7万円	¥ 20,000
PC9801VX2	¥120,000	¥180,000	¥ 70,000	おつり6万円	おつり3万円	¥ 50,000
PC9801VM21	¥130,000	¥190,000	¥ 80,000	おつり7万円	おつり4万円	¥ 60,000
PC9801VM2	¥175,000	¥240,000	¥130,000	おつり3万円	¥ 5,000	¥110,000
PC9801UX21	¥150,000	¥220,000	¥120,000	おつり3万円	¥ 5,000	¥110,000
PC-9801UV21	¥170,000	¥235,000	¥130,000	おつり2万円	¥ 15,000	¥120,000
PC-9801UV2	¥180,000	¥260,000	¥150,000	¥0	¥ 35,000	¥135,000
PC-8801MA	¥210,000	¥270,000	¥160,000	¥ 20,000	¥ 45,000	¥140,000
PC-8801FA	¥230,000	¥285,000	¥170,000	¥ 30,000	¥ 60,000	¥160,000
PC-8801MH	¥230,000	¥290,000	¥175,000	¥ 30,000	¥ 60,000	¥160,000
PC-8801FH	¥240,000	¥300,000	¥180,000	¥ 35,000	¥ 65,000	¥170,000
FM77AV40EX	¥260,000	¥325,000	¥200,000	¥ 60,000	¥ 90,000	¥190,000
X1 turbo ZⅡ	¥260,000	¥320,000	¥200,000	¥ 55,000	¥ 85,000	¥185,000
X68000 CZ600C	¥140,000	¥200,000	¥ 90,000	おつり5万円	おつり2万円	¥ 70,000

商品の 下取り価格は、変わることがありますので、予めお確かめください。この価格は完備状態のものです。

※おつりの お支払いは銀行振込又は、店頭払いの、いずれかになります。



新春スペシャル　プラス



1989年1月〜3月の期間中にハードを買い取りさせていただく方には、当社買い取り価格にさらにプラス5,000円のスペシャル価格での買い取り！どしどしおもち寄り下さい。

※買い取り価格が30,000円以上のもの対象

●毎月12日はI_2デーです。

この日は、中古パソコンソフトが12%引となります。（バーゲン品を除く）

お見逃がしなく！

●不用パソコンソフト、買います!!

あなたは、もう終ってしまったゲームソフトや、いらなくなったソフトをためこんでいませんか？残念ながら、パソコンソフトには利子はつきません。そこで、いらなくなったソフトは、アイ・ツーへ送って下さい。限度ギリギリのスーパープライスで、お引き取りします。

ためこむな、不用ソフトと古い○○

みんなも、いらないソフトは早めにアイ・ツーへ送ってね。

★★★ファミコン・ユーザーの必携ツール★★★

日本製 最高級品 1Pケース入

- ●生ディスク 1枚 ¥300
- ●生ディスク 10枚 ¥2,700
- ●生ディスク 20枚 ¥5,200
- ●生ディスク 50枚 ¥12,800
- ●生ディスク100枚 ¥25,000（送料無料!!）
- ●ディスクライターで書きかえられるディスク 1枚¥880

送料 ¥500
㈲沖縄 北海道 ¥1,000

■大好評発売記念
1989年2月末日まで
セット特別価格

- ●創世機＋ジンゴロー ¥25,000
- ●創世機＋トンカチエディター ¥26,000
- ●創世機＋子育てゴッコ ¥25,000
- ●トンカチエディター＋子育てゴッコ ¥11,000
- ●トンカチエディター＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク10枚 ¥13,000
- ●トンカチエディター＋子育てゴッコ＋ファミコン生ディスク20枚 ¥15,000

●お求め方法　有名パソコンショップ・ファミコンショップでお求め下さい。尚、直接お申し込みの場合は、現金書留でお申し込み下さい。（送料は当社負担ですが、生ディスクのみの方はお客様負担です。）

「トンカチ」「子育て」の代理店募集中！
くわしくは、お電話下さい。

この価格は 2月1日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。
又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。
ぜひ、お問い合せ下さい。

年中無休



Information & Interface

株式会社



通販窓口
大阪☎ 06-632-0012 / 649-7881 / 649-0810
名古屋☎052-263-1198 / 263-1225
東京☎ 03-258-1198 / 258-3053

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012㈹
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198㈹
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2Ｆ ☎03-258-1198㈹

限・定・激・安

■早い者勝ち売り切れ御免
NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付！

40%～20%off 新品ソフト販売コーナー

超特価人気ビジネスソフト

(ワープロ) **新一太郎** Ver.3 98 (5"2HD版) 定価￥58,000
(まもなくバージョンアップ 今なら無料バージョンアップ券付) **￥37,800**

ソフト	機種	定価	価格
P1 EXE	98	定価￥48,000	￥36,000
NINJA Ⅲ	98	定価￥39,800	￥27,800
SHOGUN Ⅱ	88	定価￥34,800	￥24,300
P1	88	定価￥40,000	￥25,800
コラージュ	98	定価￥58,000	￥42,800

言図 (GENZ) (98シリーズ)
- フロントエンド プロセッサ無し 定価￥25,000 ￥17,500 30%
- VJE-Σ搭載型 FIXER3 搭載型 定価￥28,000 ￥19,600 off

ソフト	機種	定価	価格
ロータス1・2・3	98	定価￥98,000	￥62,800
QUEEN Ⅲ	98	定価￥58,000	￥42,800
Let's アイリス Ver.2		定価￥42,000	￥32,300
TOP給与計算エキスパートBシステム		定価￥198,000	￥118,800
TOP財務会計エキスパートBシステム		定価￥148,000	￥ 88,800
TOP財務会計エキスパートCシステム		定価￥198,000	￥118,800
TOP仕入管理エキスパート		定価￥120,000	￥ 72,000
TOP販売管理エキスパートBシステム		定価￥148,000	￥ 88,800

ワープロソフト
- ■PC-9801 ロータス4word 定価￥25,000 ￥18,800
- ■MSX-Write2 定価￥24,800 ￥19,800

スプレッドシート
- ■PC-9801 マルチプラン 定価￥68,000 ￥49,800
- ■PC-9801 マルチプラン実務フォーム集 定価￥29,800 ￥22,800
- ■PC-9801 ロータス1,2,3実務フォーム集 定価￥29,800 ￥22,800
- ■MSX MSX-PLAN 定価￥9,800 ￥8,280

データベース
- ■PC-9801 d-BASEⅢ plus V1.0J 定価￥268,000 ￥198,000
- ■PC-9801 The Card 3 定価￥ 48,000 ￥36,000
- ■知子の情報98用 定価￥28,000 ￥22,400
- ■ですく・とっぷ98用 定価￥19,800 ￥14,800

- ■PC-9801 創文α 定価￥62,000 ￥49,000
- ■PC-9801 集 データエクスプレスV3.0 定価￥39,800 ￥29,800
- ■PC-8801 88CARD 定価￥28,000 ￥21,000

グラフィック CAD
- ■PC-9801 CANDY3 定価￥50,000 ￥40,000
- ■PC-9801 まっぷっぷ 定価￥12,800 ￥10,000
- ■PC-9801 GrapeⅡ 定価￥45,000 ￥32,800
- ■MSX2 ピクセル3 定価￥6,800 ￥5,480
- ■ シルエット98用 定価￥38,000 ￥29,000
- ■Duet98用 定価￥88,000 ￥69,800

通信
- ■PC-9801 まいと～く 定価￥28,000 ￥22,400
- ■PC-9801 Party 定価￥ 24,000 ￥18,000
- ■PC-9801 JETターミナル 定価￥9,800 ￥7,800

- ■PC-8801 88term 定価￥12,800 ￥9,800

株価分析ソフト
- ■PC-9801 ビッグなかぶぬしワイド 定価￥220,000 ￥168,000
- ■PC-9801 相場の神様 定価￥100,000 ￥78,000
- ■PC-9801 株価分析 名人 定価￥240,000 TELにて
- ■PC-98LT リッチなかぶぬしライト 定価￥98,000 ￥73,800
- ■PC-8801 リッチなかぶぬしワイド 定価￥140,000 ￥108,000
- ■Z-ChartⅢ 定価￥98,000 ￥74,000

業務ソフト
- ■PC-9801 二代目大番頭(文節変換) 定価￥200,000 ￥148,000
- ■PC-9801 大福帳(文節変換) 定価￥78,000 ￥58,000
- ■PC-9801 PCA 商魂Ⅲ 定価￥120,000 ￥90,000
- ■PC-9801 PCA 商管Ⅲ 定価￥120,000 ￥90,000
- ■PC-9801 Theパソコン会計(個人編)システムB 定価￥128,000 ￥99,800

- ■PC-9801 PCA Theパソコン会計(企業編)システムC 定価￥198,000 ￥148,000
- ■PC-9801 弥生Ⅱ 定価￥ 80,000 ￥59,000

その他
- ■PC-9801 らくらく家計簿とまと 定価￥9,800 ￥7,840
- ■MSX-DOS2 定価￥34,800 ￥27,800
- ■ミュージくん98用 定価￥99,800 ￥83,800

顧客管理
- ■PC-9801 顧漢フリースタイル尊文字 定価￥86,000 ￥59,800
- ■PC-8801 住所専科88 定価￥28,000 ￥22,400

言語ソフト
- ■PC-9801 Turbo-C ver.2 定価￥ 29,800 ￥22,300
- ■PC-9801 クイック-C 定価￥ 20,000 ￥15,000
- ■PC-9801 クイック-Basic 定価￥ 20,000 ￥15,000

超特価人気ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

新作ぞくぞく入荷!! 買うならアイ・ツー!!

ソフト	機種	定価	価格
大海令	98	定価￥12,800	￥9,600
スナッチャー	88 / MSX2	定価￥ 8,800 / 定価￥ 9,800	￥7,040 / ￥7,840
ラストハルマゲドン	98・88・X1 MSX2	定価￥ 7,800	￥6,240
ソーサリアンシナリオvol3 ピラミッドソーサリアン	98・88・X1・88VA	定価￥ 3,800	￥3,040
信長の野望戦国群雄伝	88	定価￥ 9,800	￥7,350
水滸伝	88	定価￥ 9,800	￥7,350
めぞん一刻完結編スペシャル	X68000	定価￥ 9,800	￥7,350
デス・ブリンガー	98	定価￥ 9,800	￥7,840
マイト&マジックブックⅡ	98・88	定価￥ 9,800	￥7,840
きまぐれオレンジロード	98・88・MSX2	定価￥ 7,800	￥5,850
孔雀王	MSX2	定価￥ 5,800	￥5,440
サイ・オ・ブレード	98・88・MSX2	定価￥ 8,800	￥7,040
アドヴァンスト・ファンタジアン	88	定価￥ 7,800	￥6,240
エグザイルⅡ	88・98・MSX2	定価￥ 8,800	￥7,040
R タイプ	MSX・MSX2	定価￥ 7,300	￥5,480

新作ゲームソフトコーナー
発売日等、各メーカーへご確認の上ご注文下さい

ソフト	機種	定価	価格
パワフルまあじゃん2	X68000	定価￥7,800	￥6,240
ミッド・ガルツ	前編88・98・MSX2 後編X68000	定価￥9,800	￥7,840
ゴーファーの野望・エピソードⅡ	MSX		未定
Super大戦略68K	X68000	定価￥8,800	￥7,040
バーニングポイント	88	定価￥8,600	￥6,880
トリトーン2	98・X1・X68000	定価￥9,800	￥7,840
アークス	X68000	定価￥未定	

お買い得!! ソフトコーナー
在庫かぎり! Telにて確認を!

ソフト	機種	定価	価格
アークス	X1 5"2D	定価￥9,800	￥6,860
YAKSA	FM77AV	定価￥7,800	￥5,460
アルギースの翼	X1 5"2D	定価￥7,800	￥5,960
ファンタジーⅢ	X1-G	定価￥9,800	￥7,180
めぞん一刻完結編	98 3.5"2DD	定価￥7,800	￥5,460

1月25日現在

キリトリセン

	ソフト名	機 種	メディア	金 額
①				
②				
③				
④				
	送 料			
	合計金額			

住所 〒　　氏名　　☎(　　)　-　　雑誌名　　月号

キリトリセン

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。商品によっては時間のかかるもの、又未発売のものは、メーカーの都合により発売日ののびることもあります。ご注文、ご入金後、万一キャンセルされますと手数料として定価の一割を頂き、御返金送料はお客様ご負担となります。以上ご了承下さい。(未発売ソフトも同様)
※料金はおつりのない様お願いします。
なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。

キャラクターエディター

ジンゴロー

君がつくる!! オリジナル キャラクター!!

絶賛発売中

あきてしまってホコリをかぶっているディスクゲームはありませんか?
そんなゲームでも**ジンゴロー**を使ってキャラクターを改造すれば、まったく違った感覚でゲームを楽しむことが可能です。もちろんゲームどうしのキャラクター交換なんてアサメシマエ!たとえばマリオの敵キャラをゼルダの主人公キャラに交換するなんてこともOK! また自分で作ったキャラクターもディスクに保存できるので、お絵かきツールとしても使えます。
操作はいとも簡単。画面にお絵書き板が出てくるので、コントローラーを使って絵を書いたり、色を塗るだけです。プログラミングの知識なんて必要ナシ!!
誰にでもできます。

ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用

定価 ¥6,800

君のファミコンをグレードアップ!!

たとえば
①ROMカセット DISKの切換えがワンタッチで可能。ROMカセットを入れたままディスクも使用できるので、ツインファミコン以上の操作性が魅力。
②256K+64K(bit)のエミュレート機能があるので、ROMカセット←→ディスクの変換が可能。
ディスク(QD)になればトンカチエディターで改造もできる。
③拡張コネクターがあり、オプションのインターフェーイスによる拡張が可能(PC-8801、PC-9801等のパソコンに接続できる。)
④64KのRAMを持っていて、ソフトの開発のために独自のフリーエリアを追加している。
⑤RAM増設がオプションで可能。
(ソフトコントロールで各種のエミュレーションができる。)
今後も続々と創世機で動くソフトウェアや、周辺機器を開発していきますので御期待下さい。

※創世機はファミコンに一切改造を加えず、簡単に取り付けることができます。

新発売

ファミリーコンピュータ開発ツール

創世機 ファミー

本体価格 + (添付ソフト1枚) =¥19,800

トンカチエディター



「トンカチニュース」第3弾・第4弾 発売中

■ディスク版
■ファミリーコンピュータ ディスクシステム用
■豪華マニュアル付
(ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの改造法イロイロ
6502機械語初心者講座)

定価 ¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

通販窓口		
大阪	☎06-	632-0012 649-7881 649-0810
名古屋	☎052-	263-1198 263-1225
東京	☎03-	258-1198 258-3053

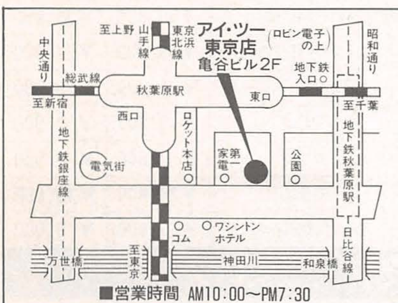
年中無休

Information & Interface

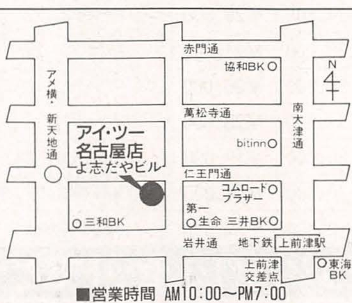
株式会社アイ・ツー

大阪店／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012代
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198代
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

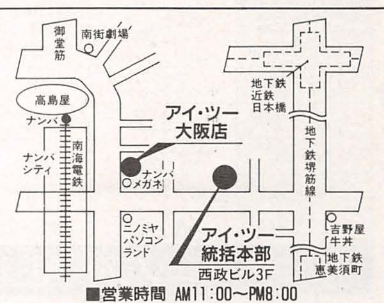
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店 普通613538
FAX 大阪店 06-641-2535
名古屋店 052-251-0098
東京店 03-258-3868



■営業時間 AM10:00～PM7:30

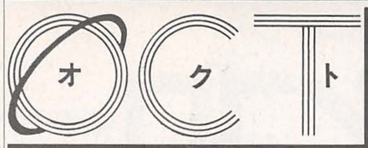


■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00

パソコンプラザ



'88 オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

案内図



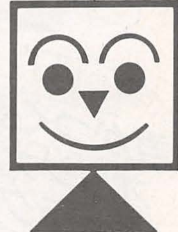
店頭セール実施中

全国通販

●定休日：第2・3火曜日
祭日の場合翌日になります。

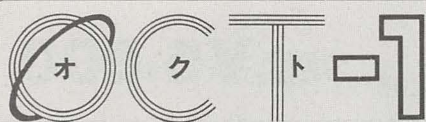
電話一本で、ハイ即納

オクト
セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回〜60回)頭金ナシOK!
- ▶冬のボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中



オクト 大感謝祭セール

OPEN

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801FE

- ●PC-8801FE
- ●CU-14BD
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

NEW

定価合計¥193,800
特価¥127,000



PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

NEW

定価合計 ¥232,800
特価¥155,000

PC-88VA2

- ●PC-88VA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥362,800
特価¥248,000



PC-88VA3

- ●PC-88VA3
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥463,800
特価¥316,000

SHARP CU-14BD

推奨品



2モードオートスキャン
65536色表示
アナログ専用
4050文字
88シリーズに最適!!
定価¥64,800

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD854……… ¥13,000
- ●PC-KD863S…… ¥42,000
- ●PC-TV453N…… ¥57,000
- ●トムソン4475N…… ¥3,000
- ●PC-TV353……… ¥38,000
- ●CU-14CD………… ¥17,000
- ●PC-KD863G…… ¥58,000
- ●PC-KD854N…… ¥20,000

を、加算して下さい。

88とセットで!限定ディスプレイ
SHARP CZ-880D(GY)

定価¥109,800
推奨品



- ●TVチューナー内蔵
- ●2モードオートスキャン
- ●ビデオアートボード対応
- ●アナログ/デジタル
- ●4050文字、0.31mmドット

※88セットでディスプレイ変更の場合 +¥25,000

PC-88シリーズ用 プリンターコーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)(送料無料!!)

送料¥1,000

NEC PC-PR101TL2



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシート ハガキ印字OK

(定価¥83,800) 特価¥54,000

EPSON AP-550PC

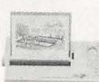
NEW



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ〜B4縦まで印字OK!!

定価¥ 69.800 特価¥48,000

STAR TX-24CL



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK!

(定価¥69,800) 特価¥49,000

- ◉BROTHER M-1024 II (定価¥99,800) ………… 特価¥44,000
- ◉BROTHER M-1224P/X (定価¥79,800) NEW …… 特価¥52,000
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ………… 特価¥69,000
- ◉NEC PC-PR406H ………… 特価¥55,000

アプリケーションソフト

(送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥25,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
スーパー春望 クリエイティブ	ワープロ グラフィック	5D	¥34,800	¥26,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5HD	¥37,800	¥28,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,000
PI TERM	通信	5D/5HD	¥12,800	¥9,900

周辺機器

(送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥9,800	¥7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥7,800	¥4,500
OMRON MD-1200A II	モデム	¥24,800	¥18,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000

ゲームソフトALL 23% off セットでどうぞ! 安いゾー

※掲載の価格は1/20現在ですので、まずはお電話にてご確認下さい。 定休日：第2・3火曜/祭日の場合、翌日になります。

オクトで始まるパソコンワールド。ニューイヤー セール開催中!!

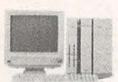
2月15日〜4月10日まで
店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!! | 広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

SHARP X68000 フェアープレゼント!! ドラゴンスピリット(¥8,800) よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?(送料無料)

X68000ACE



- CZ-601C
- CZ-601D
- MD-2HD

定価合計 ¥439,600

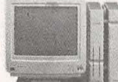
キミだけのオクト㊙大特価!!

①CZ-601C＋CZ-601D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥464,800
電話で問い合せよう! オクト大特価

②CZ-601C＋CZ-603D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥404,600
電話で問い合せよう! オクト大特価

③CZ-601C＋CU-21CD＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥459,600
電話で問い合せよう! オクト大特価

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- MD-2HD（10枚）

定価合計 ¥519,600

キミだけのオクト㊙大特価!!

①CZ-611C＋CZ-611D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥544,800
電話で問い合せよう! オクト大特価

②CZ-611C＋CZ-603D＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥484,600
電話で問い合せよう! オクト大特価

③CZ-611C＋CU-21CD＋MD-2HD（10枚） 定価合計¥537,800
電話で問い合せよう! オクト大特価

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価¥65,800）㊙大特価!!

SHARP CZ-8PK9
24ピン漢字ドットプリンター

X68000用ソフト/周辺機器（送料¥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥41,800
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥47,000
EW	ワープロ	¥38,000	¥29,300
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥51,000
C-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	¥19,800	¥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	¥34,800	¥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	¥37,800	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	¥34,800	¥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800	特価
CZ-8BS1	FM音源	¥23,800	特価

SHARP（送料無料!!）

NEW X-1ターボIII



- CZ-888C（BK） ¥169,800
- CZ-860D（BK） ¥99,800
- MD-2HD（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

X-1G 限定



- CZ-822CB
- CZ-820DB
- MD-2D（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価¥197,800

特価¥79,800

富士通（送料無料）

NEW FM-77AV40SX



- FM-77AV40SX ¥178,000
- FMTV-155 ¥138,000
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

大特価!! ¥210,000

ソフト/周辺機器

富士通 FMPR-204B
（定価¥80,000） 特価¥55,000

DRACO-C
（定価¥9,800） 特価¥8,500

FMミュージックエディタIII
（定価¥20,000） 特価¥15,400

FMテレアクト AV通信
（定価¥17,000） 特価¥13,000

NEC PC-98 & EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料¥2,000）

NEC PC-9801RX-2

NEW



- PC-9801RX-2
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

¥329,000

EPSON PC-286VE-STD

NEW



- PC-286VE-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

推奨 ●MS-DOS

限定 ¥245,000

●PC-9801UV11＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
¥235,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

EPSON
●PC-286US-STD＋トムソン4475N＋マウス＋MF-2HD（5枚）＋MS-DOS
特価¥235,000

NEC
●PC-9801VM11＋トムソン4475N＋MD-2HD（10枚）＋マウス＋ゲーム
特価¥279,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14CD……＋¥10,000
- PC-TV353……＋¥35,000
- PC-TV453N……＋¥53,000
- PC-KD854N……＋¥16,000
- PC-KD854……＋¥9,000
- PC-286CD2……＋¥20,000

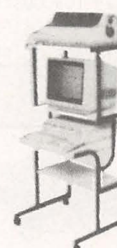
加算してください。

オクト推奨プリンター（送料¥1,000）

- STAR AR-2415……特価¥63,000
- EPSON VP-135EXPC…特価¥69,000
- NEC PC-PR201TH…特価¥89,000

パソコンラック

H-7



- キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。

1245(H)×614(D)×600(W)㎜

（定価¥22,800） 送料無料

特価¥12,000

オクトで始まるパソコンワールド。ニューイヤーセール開催中!!

店頭にて、2月15日〜4月10日まで ゲームソフト25%OFF!!

店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 ㊟No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 ㊟No.0320955
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は1/20 現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※店頭でお買上げの方、粗品をサービスさせていただきます。ぜひご来店ください。

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

パソコン&周辺機器（送料1個口につき1,000円）

PC-9801RA2
PC-9801RA2 定価 ¥498000
トムソン4475N 定価 ¥ 99800
セット特価 ¥398000

PC-9801RX2
PC-9801RX2 定価 ¥398000
トムソン4475N 定価 ¥ 99800
セット特価 ¥329000

PC-9801UX21
PC-9801UX2 定価 ¥348000
トムソン4475N 定価 ¥ 99800
セット特価 ¥294000

PC-9801VM11
PC-9801VM11 定価 ¥328000
トムソン4475N 定価 ¥ 99800
セット特価 ¥280000

PC-9801UV11
PC-9801UV11 定価 ¥265000
トムソン4475N 定価 ¥ 99800
セット特価 ¥234000

PC-9801LS2
PC-9801 LS2 定価 ¥628000
セット特価 TELにて

PC-88VA3
PC-88VA3 定価 ¥398000
PC-KD863S 定価 ¥118000
セット特価 ¥365000

PC-88VA2
PC-88VA2 定価 ¥298000
PC-KD863S 定価 ¥118000
セット特価 ¥288000

PC-8801MA2
PC-8801MA2 定価 ¥168000
PC-KD863S 定価 ¥118000
セット特価 ¥199000

PC-8801FE
PC-8801FE 定価 ¥129000
PC-863S 定価 ¥118000
セット特価 ¥173000

FS-A1WX
FS-A1WX 定価 ¥69800
（例）レイドック2 定価 ¥6800
セット特価 ¥62500

HB-F1XDJ
HB-F1XDJ 定価 ¥69800
（例）F1スピリット3D 定価 ¥6800
セット特価 ¥62500

周辺機器		外付&ハードディスク		モニター&プリンター		ソフト&ワープロ	
PC-88VA-12	特価 ¥31800	PC-HD020(20MB.28ms)	特価¥123000	PC-KD853N	特価 TEL にて	Ms-DOS Ver3.3	特価 ¥15800
PC-8801-23	特価 ¥31800	PC-HD040(40MB.28ms)	特価¥179000	PC-KD854N	特価 TEL にて	ホップアップ便利帳	特価 ¥15800
PC-8801-24	特価 ¥31800	CA-80LGS(80MB.18ms)	特価¥229000	PC-KD862	特価 TEL にて	アニメフレーマー	特価 ¥23800
PC-8801-17	特価 ¥39000	CA-40LGS(40MB.35ms)	特価¥149000	PC-KD863S	特価 TEL にて	インスタントミュージック	特価 ¥12300
PC-88VA-11K	特価 ¥31800	CA-80LG(80MB.18ms)	特価¥198000	PC-KD863G	特価 TEL にて	ミュージックワールド	特価 ¥10800
PC-8801-18	特価 ¥75000	CA-40LG(40MB.35ms)	特価¥109800	PC-TV453N	特価 TEL にて	NET-ACCESS	特価 ¥15800
PC-9801-26K	特価 ¥20500	HARD DISK 3080(80MB.20ms)	特価¥198000	PC-TV353	特価 TEL にて	BUSINESS PRO-68K	特価 ¥54800
COMSTAR1212AT	特価 ¥17600	CRC-HD4A(40MB.40ms)	特価 ¥96000	PC-PR201TH	特価 TEL にて	DATA PRO-68K	特価 ¥48000
COMSATA2424AT/4	特価 ¥39000	CRC-HD2A(20MB.65ms)	特価 ¥69000	PC-PR201G	特価 TEL にて	C compiler PRO-68K	特価 ¥33800
MD-2400F	特価 ¥46300	ITH-40(40MB.29ms)	特価¥128000	PC-PR101G	特価 TEL にて	CARD PRO-68K	特価 ¥25300
PC-IN503G	特価¥115000	FDC-357N	特価 ¥49000	PC-PR101TL2	特価 TEL にて	SOUND PRO-68K	特価 ¥14200
PC-IN505	特価¥109000	FDC-358N	特価 ¥69000	PC-PR406S	特価 TEL にて	MUSIC PRO-68K	特価 ¥16800
PC-9872U	特価 ¥8200	FDC-57N	特価 ¥48000	PC-PR406HS	特価 TEL にて	Communination PRO-68K	特価 ¥17500
PC-8872U	特価 ¥8200	FDC-58N	特価 ¥67800	FS-PK1	特価 TEL にて	文豪ミニ7HG	特価¥138000

SUPPLY用品（送料1000円 合計金額1万円以下の場合は800円）

1 PC-98M17
9801VFをVM仕様にするIFカード
¥33,800

2 FM-1
PC-9801-26Kコンパチ98用サラウンドボード
¥15,000

3 XE-1PRO
¥ 8,200

4 XE-1ST
¥ 4,500

5 コンピュータ切替器
本体2台↔プリンター1台
¥8,200

6 プリンター切替器
本体1台↔プリンター2台
¥8,200

7 モニター切替器
本体2台↔モニター1台
デジタル用 ¥ 8,200
アナログ用 ¥10,200

8 キーボードカバー
オールキー独立タイプ
98・286V・88FH以降
¥2,400

9 キーボードカバー
98・88・X1・X68・77AV・F1XD・A1
¥2,300

10 モニタースタンド
360度回転式
12インチ用/14～15インチ用
¥3,300

11 プリンタースタンド
80桁用 ¥2,400
136桁用 ¥2,600

12 データホルダー
300×218(mm)
¥3,800

13 机上ラック
530(幅)×400(奥)×598(高)mm
¥9,800

14 ダンボール製消音BOX
内寸630(幅)×500(奥)×270(高)mm
¥4,800

15 The Mouse II
98・286用
¥5,200

16 MS-1
98・286用
¥3,900

17 MS-88
88シリーズ用
¥4,980

18 M-30
MSX・77AV用
¥4,800

19 マウスパッド
¥1,600

20 マウス延長ケーブル
98・286V用 1.8m
¥1,800

21 キーボード延長ケーブル
98・286V・88FH以降 1.5m
¥1,800

22 マクセル
10枚1箱
5"2HD ¥1,450

23 ノーブランド
10枚1箱
5"2HD ¥ 790
5"2D ¥ 490

24 ノーブランド
10枚1箱
3.5"2HD ¥2,400
3.5"2DD ¥1,300

25 フロッピーディスククリーナー
3.5インチ・5インチ
¥1,000

26 フロッピーケース
Ⓐ5インチ 100枚収納
Ⓑ3.5インチ80枚収納
¥1,200

27 ドライブカバー
98・286V・88用
¥1,500

28 OAタップ
ノイズフィルター付
手元集中スイッチ付
電源6個・コード2m
¥9,800

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
日曜定休(祭日営業) FAX:03-781-7055

安心と信頼で奉仕するSeiwaのパソコンライフシステムをご利用下さい!!

特選パソコンDESK (送料無料サービス)

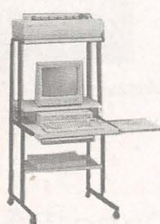
注番B-1



特価¥10800

600(幅)×600(奥)×670(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ(オーバートウブテーブ別売¥7000)

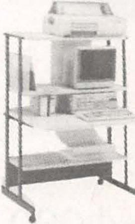
注番B-2



Ⓐ特価¥15800
Ⓑ特価¥19800
マウステーブル付

650(幅)×700(奥)×1260(高)mm
中間棚板4段階調節可能

注番B-3



特価¥29800

940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100·165·395の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番B-4



特価¥30800

1100(幅)×780(奥)
850~1200(高)
上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能
キャスター付

注番B-5



特価¥39800
引き出し
ユニット付

1200(幅)×700(奥)
1215~1315(高)mm
キャスター付

注番B-6



Ⓐ 特価¥9,800
Ⓑ 特価¥13,800
(ヒジカケ付)

注番B-7



特価¥17500

624(幅)×400(奥)×660(高)mm
キーボードテーブルはスライド式でハンドレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本280円 2本以上500円)

ソフト名	割引特価	メディア
ア行		
あかんべドラゴン	¥6,120	MSX2Ⓓ
麻生潔のセクシーパズル	¥7,020	SR
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥7,020	SR
アップルクラブ1-2	¥3,420	SR
あぶない女性心理学	¥5,220	98V/SR
アメリカン・サクセス	¥6,120	98/SR/AV/MSX2
アマンザス	¥7,020	98/SR
R-TYPE	¥7,020	VA/X68
〃	¥6,570	MSX
暗黒神話	¥6,120	MSX2Ⓓ
イースII	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2Ⓓ
囲碁2	¥13,320	98
イシュラル	¥5,580	X1
維新の嵐	¥8,820	98/VA
いつみセンセーション	¥6,120	98/SR/X68/MSX2Ⓓ
韋駄天いかせ男	¥6,120	SR
いろはにほへと	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
インサイダース	¥8,820	98
ヴァルツェル	¥7,980	98/SR/MSX2Ⓓ
ヴァルナ	¥7,020	SR
ウィザードリィ	¥11,520	MSX2Ⓓ
ウィザードリィⅣ	¥11,520	98/88/X1
ヴェイクス	¥7,020	SR
美しき獲物たち4-5	¥3,600	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
内山亜紀の超番外図鑑	¥7,020	98/SR/X68/MSX2
コナミの占いセンセーション	¥4,320	MSX2Ⓓ
エクザイルII	¥7,920	98/SR/MSX2
エルギーザの封印	¥5,220	MSX2Ⓡ
FMパナアミューズメント	¥7,020	MSX
F-1スピリット	¥5,220	MSX
F-1スピリット3Dスペシャル	¥6,120	MSX+
F-15ストライクイーグル	¥7,020	SR
〃	¥5,220	MSX2Ⓓ
F-16ファイティングファルコン2	¥8,820	98V
お嬢様くらぶ	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
おちゃめなゆうれい	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
オレンジ色の媚薬	¥6,120	98/88
怨霊戦記	¥8,820	98/SR/AV/MSX2Ⓓ
カ行		
カインドゥ・ギャルズ	¥6,120	98/88/X1.X68.77/MSX2
カオスエンジェル	¥7,020	SR/MSX2Ⓓ
学園物語	¥6,120	98/SR/X1/77/MSX2Ⓓ
学園戦記	¥6,120	MSX2Ⓓ
カサブランカに愛を	¥7,020	X68
カラテカ	¥5,850	98
ガルフォース・怒濤のカオス	¥7,020	X68
機動戦士ガンダム	¥6,120	MSX2Ⓓ
GALナンパ大作戦	¥6,120	MSX2Ⓓ
GALWARSきゃぴきゃぴるん	¥6,120	SR
きまぐれオレンジロード	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
キングオブマジック	¥7,920	98
クイズ勝手に成ジャン	¥6,120	98/88/MZ25/MSX2Ⓓ
ロ説きかた教えます	¥6,120	98/88/X1/X68/MSX2
首斬り館	¥7,920	MSX2Ⓓ
グランドマスター	¥8,820	98V/X68
グレイテストドライバー	¥7,020	MSX2Ⓓ
GENJI	¥7,020	98/SR/X1t/77
激走ニャンクル	¥6,120	MSX2Ⓓ
激突ペナントレース	¥5,220	MSX2Ⓡ
源平討魔伝	¥7,020	X68
ゴーファーの野望	¥5,220	MSX
極道陣取り	¥6,120	SR/X1/MSX2
コナミ・ゲームコレクション1-4	¥4,320	MSX2Ⓓ
琥珀色の遺言	¥8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
小林愛のどきどきラリー	¥7,020	SR
ごらくいん	¥6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
コリンピック	¥4,320	SR
殺しのドレス2	¥6,120	98/SR/
サ行		
サイオブレード	¥7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2Ⓓ
殺意の接吻	¥5,220	98/88/X1/X68/77
〃	¥6,120	MSX2Ⓓ
雑学オリンピック	¥6,120	98/88/X1/MSX2
殺人は手紙にのって	¥7,020	SR/X1t/77
ザ・キングオブシカゴ	¥11,520	X68
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
サバッシュ	¥7,020	SR
サルベーション	¥7,020	98V/SR/X1/X68/MSX2
三国志	¥13,320	98/88/X1/77/MSX2Ⓡ
〃	¥11,520	MSX2Ⓓ
時空の花嫁	¥7,020	SR
自己中心派3	¥6,120	SR
死体置場で夕食を	¥8,820	98
私鉄沿線殺人事件	¥7,920	98/SR/MSX2
シャティ	¥7,920	SR
シャドゥハンター	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
シュヴァルツシルト	¥11,520	98/SR/MSX2Ⓓ
少女遊戯	¥7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
シルバーゴースト	¥7,020	SR
ジンギスカン	¥8,820	98/88/X1/MZ25/AV
〃	¥8,820	MSX2Ⓓ・Ⓡ
信玄	¥7,020	98
新10倍カートリッジ	¥5,220	MSX
シンデレラペルデュー	¥6,120	88/X1/X68/AV/MSX2Ⓓ
シンセザウルス	¥6,120	MSX
水滸伝	¥8,820	SR
スーパー大戦略	¥7,200	SR/X1t
〃	¥7,920	98/X68
スターシップランデブー	¥7,020	SR/MSX2Ⓓ
〃	¥7,920	98V
スティルソードFor Adult	¥4,320	SR
スナッチャー	¥7,920	SR
〃	¥8,820	MSX2Ⓓ
スペースハリアー	¥7,020	SR/X1
セーラー服美少女図鑑1-6	¥3,420	98V/SR
ゼビウス	¥6,120	MSX2Ⓡ
センターコート	¥6,120	MSX2Ⓡ
千之ナイフ・迷宮の魔少女	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
ソーサリアン	¥8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン追加シナリオ1-3	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥3,420	98/SR/VA/X1t
ソープランドストーリー	¥7,020	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
タ行		
大海令	¥11,520	98V
大戦略	¥7,020	SR/MSX2Ⓓ・Ⓡ
大戦略II SP	¥7,920	98
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥5,220	98/VA
第4のユニット2	¥6,840	98/SR/X1/77/MSX2Ⓓ
堕天使KYOUKO	¥7,020	98/SR
ダ・ビンチ	¥6,120	88/X1/77
たんば	¥6,120	98/SR/X1/AV/MSX2
〃	¥7,020	X68
中華大仙	¥6,120	MSX2Ⓓ
ちょっと名探偵	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
超高速天体シュミレーション	¥8,820	98
ティル・ナ・ノーグII	8,820	98
デス・ブリンガー	¥8,820	98/X68
テトリス	¥6,120	98/88/X1/X68/77MSX2Ⓓ
テラクレスタ	¥6,120	MSX2Ⓡ
デリンジャー	¥7,920	98/SR/MSX2Ⓓ
テレホンクラブストーリー	¥7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
電脳将棋	¥8,820	98V
天使たちの午後番外II	¥7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
天使たちの午後II美奈子	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓓ
ドーム	¥8,820	MSX2Ⓓ
東京女子高生セーラー服1-3	¥4,320	98V/SR/MSX2Ⓓ
東京女子高制服図鑑1-3	¥7,020	98/88/X1t/X68/MSX②
ときめきスポーツギャル2-3	¥5,220	98/SR/MSX2Ⓓ
ドッキン美奈子先生	¥7,020	98/SR/X1/77/MSX2Ⓓ
ドラゴン	¥6,120	SR/MZ25
ドラゴンスピリット	¥7,920	X68
トリトーン2	¥8,820	98/SR/X1t/X68/MSX2Ⓓ
どろろ	¥7,920	SR
トワイライトゾーン	¥6,120	98/88/X1/77
トワイライトゾーン2	¥7,020	98/88/X1/MSX2Ⓓ
ナ行		
熱血高校ドッヂボール部	¥7,020	X68
信長の野望・全国版	¥8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25/MSX2Ⓡ
信長の野望・戦国群雄伝	¥8,820	SR
ハ行		
バーズ・テール	¥8,820	98/SR
パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	SR
ハード・グラフィックス(総集編)	¥5,220	98V/SR/77/MSX2Ⓓ
ハイドライドIII	¥7,020	98V/SR/X1t/MSX2Ⓡ
はがき書右衛門	¥7,020	MSX2Ⓓ
花の清里	¥7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
花札放浪記	¥6,120	X68
原宿AFTeRDARK	¥7,920	98/SR/X1t/MSX2Ⓓ
バランスオブパワー	¥11,520	98V/MSX2Ⓓ
パロディウス	¥5,220	MSX
パワーリーグ	¥7,020	X68
パワフルまあじゃん2	¥7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
Be! ガール	¥5,220	98/88/MSX2Ⓓ
美少女写真館III	¥6,120	98/SR/MSX2Ⓓ
媚少女NORIKO	¥7,020	98/SR
美少女はチェックがお好き	¥5,220	98V/88/X1t
白夜物語	¥7,020	SR/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥8,820	98/X68
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	¥7,020	98V/SR
ファーストクイーン	¥7,920	98V
ファイブギャルズコネクション	¥5,220	98/88/MSX2Ⓓ
ファミクルパロディック	¥6,120	MSX2Ⓡ
ファミリースタジアム	¥6,120	VA
ファンタジー	¥8,820	MSX2Ⓓ
ファンタジーII	¥8,820	MSX2Ⓓ
ファンタジーIII	¥8,820	98/SR/X1/X68/AV
V/STOLファイター	¥7,020	MSX2Ⓓ
ふぇありぃてぃる	¥4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	98V/SR
不思議の壁	¥7,020	98/88
ブラックウイング	¥7,020	SR/X1
フルスロットル	¥7,920	X68
PLAYBALL II	¥6,120	MSX2Ⓓ
プロヴィデンス	¥7,020	SR
プロ野球ファン	¥7,020	MSX2Ⓡ
〃	¥7,920	98/SR/X1/AV
文書作左衛門′	¥6,120	MSX2Ⓓ
ベトナム1968	¥8,820	98V
ぺんぎんくんWARS2	¥6,120	MSX2Ⓓ
ボスコニアン	¥6,120	X68
ポッキー	¥7,020	98/SR
ポッキー	¥6,120	MSX2
ほっとMILK	¥4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	98V/SR
Hopper	¥4,320	MSX2Ⓓ
ホワッツ・マイケル	¥7,020	98/SR
マ行		
マーダークラブDX	¥7,020	X68
マイト&マジック	¥8,820	98/SR/X1/X68/MSX2Ⓓ
マイト&マジック2	¥8,820	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
麻雀狂時代スペシャル	¥6,120	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥7,020	X68
麻雀悟空	¥6,120	98/88/X1/AV/MSX2Ⓡ
〃	¥7,020	X68
麻雀大会	¥8,820	98
麻雀武蔵	¥8,820	98
魔剣士KUMIKO	¥7,020	98/SR
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
マスター・オブ・モンスターズ	¥6,120	MSX2
〃	¥7,200	SR/X1t
Mrプロ野球	¥8,820	98V/SR
MID-GARTS	¥8,820	98V/SR
名監督II	¥8,820	98/X68
メイキングオブMiki	¥6,120	98/SR/MSX2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓡ
〃	¥8,820	X68
メンバーシップゴルフ	¥7,020	MSX2Ⓓ
燃えろ!!熱闘野球88	¥7,050	MSX2Ⓡ
ヤ行		
ヤシャ外伝	¥4,320	98/SR
やりたい放題	¥5,220	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
幽霊君	¥6,120	MSX2Ⓡ
妖怪変紀行	¥6,120	98/SR/MSX2
ラ行		
ライトニングバッカス	¥7,020	SR
ラストターゲット	¥7,020	SR
ラストハルマゲドン	¥7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥8,820	X68
リップスティックADV	¥6,120	98/SR
リトルバンパイア	¥6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
リングマスター	¥7,020	98V
レイドッグ2	¥6,120	MSX2+
ロードス島戦記	¥8,820	98V

〈お申し込み方法〉

現金書留
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
送り先:東京都品川区旗の台5-1-6周ビル3F

銀行振込 (ゲームソフトはご遠慮下さい。)
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店 普3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

注意
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。

新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますのでしばらくお待ち下さい。

書留申込書 BM3月号

フリガナ
住所 〒
名前 | 昭和 年 月 日生 才 | TEL( ) ー
使用機種 | メディア5"・3"・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2
商品名または DESK注番 ① ② ③ | ソフト名 ① ② ③

パソコンハウス〈ダイナ〉**Dyna**

SOFT通販に続き、HARD通販スタート!!(全国通販、クレジットもOK)

全国どこでも楽々通販開始!中古パソコン買い取ります。

HARD通販第1弾!(SET) ★単体でも激安です。価格はTELにてどうぞ!!

夢のパソコン X68000ACE



売れ筋

超過激プライス

CZ601C……¥319,800
CZ603D……¥84,800
おまけ　?
合計　¥404,600

Dyna特価 ¥2★9,800

パーソナルワークステーション SHARP X68000 ACE-HD



どこにも負けない安さ

超スーパープライス

CZ611C……¥399,800
CZ611D……¥145,000
CZ6ST1……¥5,800
合計　¥550,600

Dyna特価 ¥3★4,000

SHARP CZ822C CZ820D



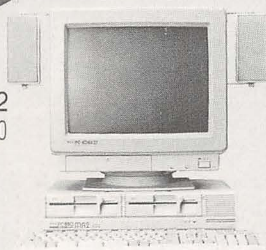
大処分

CZ822C……¥118,000
CZ820D…¥79,800
ゲームソフト付

Dyna特価 ¥59,800

NEC PC8801MA2

NEW

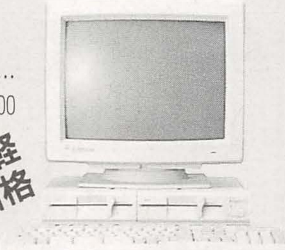


PC8801MA2 ¥168,000

34% OFF

なんと!! ¥113,000

NEC PC8801FE



PC8801FE… ¥129,000

お手軽価格

ビックリプライス¥87,800

X1 turboZ III CZ880D-BK

新登場



CZ888CB……¥169,800
CZ880D……¥109,800
チルトスタンド……¥ 5,800
合計　¥285,400

Dyna特価 ¥1★9,800

SHARP特価品コーナー

CZ820DB

・14インチカラーディスプレイTV
・パソコン・MSX・ファミコン テレビも見れてこの価格



定価¥79,800を
¥29,800

CU-15MIE

・15インチカラーCRT
・X68000にも対応



定価
¥59,000

CZ603D-BK

・ドットピッチ0.31
・14インチカラーCRT
・X68000にも対応
・ワイドスイッチを装備した超高精細モデル



定価¥84,800を
¥59,000

JX-100

ハンディカラースキャナー
・X68000/X1シリーズ 98シリーズにも対応
・A6サイズの原稿を260色でパソコン入力OK



定価¥89,800を
¥65,800

AN-8TU

パソコンチューナー
・パソコンディスプレイで、テレビ番組がたのしめるRGBチューナー



定価¥35,800を
¥27,800

周辺器機 & SOFT

CZ6BEI	¥27,500
CZ6BEIA	¥29,800
CZ6BE2	¥62,000
CZ6BMI	¥21,400
CZ6BCI	¥62,500
CZ8NTI	¥11,000
CZ8NM2A	¥5,500
CZ8NJI	¥1,500
CZ6STI-E-B	¥4,700
C-Compiler	¥31,500
ビジネスプロ68K	¥54,000
OS-9	¥24,000
コミュニケーションプロ68K	¥15,800
サウンドプロ68K	¥12,900
NEWプリントショップ	¥15,800

CZ8PC3

・80ケタ熱転写カラープリンター+感熱用紙は



定価¥65,800を
¥★8,800

CZ8BSI

・ゲームも音がなくちゃ楽しくナーイ!



¥18,500

中古パソコン価格

パソコン	PC9801RX2	¥269,000(新同)
パソコン	PC9801(256増ラム付)	¥49,000
パソコン	PC9801F2	¥85,000
パソコン	PC8801mK II 30	¥45,000
パソコン	PC8801mK II FR30	¥75,000
パソコン	PC8801mK II MR	¥85,000
パソコン	PC8801FH30BK	¥95,000
パソコン	CZ600CB(X68000)	¥200,000
パソコン	XIturbo III	¥65,000
パソコン	FM77D2	¥39,800
パソコン	FM77L2	¥29,800
パソコン	FM77AV20EX	¥59,800(新同)
ディスプレイ	PC8054K(2000文字カラー)	¥22,000
ディスプレイ	PC-KD351	¥19,800
ディスプレイ	14M-511C	¥19,800
ディスプレイ	CMT146L(4000文字カラー)	¥35,000
ディスプレイ	CZ600DBK	¥79,000
ディスプレイ	CZ611DBK	¥93,000(新同)
プリンター	CZ8PK5	¥47,000(新同)
プリンター	PC-PR101TH	¥39,000
プリンター	PC-PR101TL	¥39,800
プリンター	NM9950 II	¥100,000(新同
プリンター	HG2550	¥129,800(新同)

★中古は在庫に変動がありますので、ご注文はTELにて在庫をご確認下さい。

ソフト買い取り表の見方

◀本誌掲載のパソコンソフトを高価にて買い取り致します▶

★商品名の前のA，B，C，D，Eが買い取り表のランクになります。

★Aランク…¥3.000　Bランク…¥2.500　Cランク…¥2.000　Dランク…¥1.500　Eランク…¥1.000以上

★商品の状態によっては上記価格より変動する場合もあります。

★送金は現金書留でお客様の手本に送られますが、その際の手数料（400円～800円）は、お客様負担となります。

★商品は郵便小包または宅配便でダイナまで。「買い取り希望」と紙に書いて送ってネ！

★さあ、不用になったソフトはどんどんダイナに送ろう。上記商品以外のSOFTの買い取りもしますヨ。

★有効期間は4月15日までとします。

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
Ⓑ時空の花嫁	7.800	7.100
Ⓒドキドキシャッターチャンス		
#1女子高生パート2	3.000	2.800
#2看護婦編	3.000	2.800
#3バスガイド編	3.000	2.800
Ⓐ天使たちの午後Ⅱ（番外編）	7.800	7.100
Ⓑアドバンストファンタジアン	7.800	7.100
Ⓑ水龍士Ⅱ	7.800	7.100
Ⓑマイトアンドマジック2	9.800	8.900
Ⓓ少女遊戯	7.800	7.100
Ⓒテレフォンクラブストーリー	7.800	7.100
Ⓐ戦国群雄伝	9.800	8.800
Ⓓおちゃめなゆうれい	6.800	6.100
Ⓓ白夜物語	7.800	7.000
Ⓑ花の清里	7.800	7.000
Ⓒセーラー服美少女図鑑#1～#6	3.800	3.400
Ⓐソーサリアン	9.800	8.800
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.500
戦国ソーサリアン	3.800	3.500
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.500
Ⓓスティルソードフォーアダルト	4.800	4.300
Ⓑスターシップランデブー	7.800	7.000
Ⓒサイオブレード	特8.800	6.900
Ⓓ美しき獲物たちⅤ	4.000	3.600
Ⓔアメリカンサクセス	6.800	6.100
Ⓒ新九玉伝	8.800	7.900
Ⓒファミスタ88（VA専用）	6.800	6.100
Ⓑ今夜も朝までパワフル麻雀Ⅱ	7.800	7.000
Ⓑ維新の嵐（VA専用）	9.800	8.800
ⒹMr.プロ野球	9.800	8.800
Ⓒ太平洋の嵐DX（VA専用）	14.800	13.000
Ⓓ太平洋の嵐パワーアップキット（VA専用）	5.800	5.200
Ⓒテトリス（VA専用）	6.800	6.100
Ⓒテトリス	6.800	6.100
Ⓒディアブロ	6.800	6.100
Ⓒいかせ男	6.800	6.100
プロジェクトA子Ⅱ	2.800	2.800
とらわれペンギン	2.800	2.800
ⒷエクザイルⅡ	8.800	7.900
Ⓓライトニングバッカス	7.800	7.100
ⒹCHATTY	8.800	7.900
Ⓑ自己中心派3	6.800	6.100
Ⓐウィザードリィ4	12.800	11.500
Ⓒドラゴン	6.800	6.100
Ⓒトリトーン2	9.800	8.800
Ⓑ怨霊戦記	9.800	8.800
Ⓐ水滸伝	9.800	8.800
Ⓐ琥珀色の遺言	9.800	8.800
Ⓐスナッチャー	8.800	8.000
ⒷR-TYPE（VA専用）	7.800	7.100
リップスティックADV	6.800	6.200
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	7.800	7.200
Ⓓエクザイル	8.800	特6.600
Ⓓなぎさの館	7.800	7.100
Ⓒサバッシュ	7.800	7.100
Ⓒかわいそう物語	7.800	7.100
ⒺBe／ガール	5.800	5.300
Ⓑヴェイグス	7.800	7.100
Ⓓきまぐれオレンジロード	7.800	7.100
ⒺときめきスポーツギャルⅡ	5.800	5.300
ⒺときめきスポーツギャルⅢ	5.800	5.300
Ⓒマスターオブモンスターズ	7.800	7.200
Ⓒアクロジェット	8.000	7.200
Ⓓスタークルーザー	7.800	7.000
Ⓓ美しき獲物たちⅣ（アダルト）	7.800	7.100
ⒸイースⅡ	7.800	7.000
Ⓓアップルクラブ	3.800	3.300
ⒹアップルクラブⅡ	3.800	3.000
（別売データ①～⑩）	各1.500	1.500
ザ・リターンオフィシター	6.800	6.100
Ⓔ自己中心派2	6.800	6.100
Ⓔお嬢様くらぶ	6.800	6.100
Ⓔカインドギャルズ	6.800	6.100
Ⓒめぞん一刻（完結編）	7.800	7.000
Ⓔ美少女はチェックがお好き	5.800	5.200
Ⓔキッスオブマーダー	5.800	5.200
Ⓓスーパー大戦略88	8.000	7.200
Ⓓ小森愛のどきどきラリー	7.800	7.100
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀	6.800	6.100
Ⓒ天使たちの午後2	7.800	6.900
Ⓒソープランドストーリー	7.800	6.900
Ⓑラストハルマゲドン	7.800	7.100
Ⓑスーパー大戦略マップコレクション	4.800	4.400
ⒹファンタジーⅢ	9.800	8.800
Ⓓ水龍士	7.800	7.100
Ⓓ原宿アフターダーク	8.800	7.900
ⒸF15ストライクイーグル	7.800	7.100

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
Ⓑミッドガルツ	9.800	8.900
Ⓑファーストクイーン	8.800	7.900
ⒹSUPER大戦略	8.800	8.000
Ⓓティルナノーグ2	9.800	8.900
Ⓓファースト・クィーン	8.800	8.000
ⒸエクザイルⅡ	8.800	8.000
Ⓔ美しき獲物たちⅤ	4.000	3.600
Ⓓキングオブマジック	8.800	7.900
Ⓓ麻雀武蔵	9.800	8.800
Ⓔストーム	7.800	7.000
Ⓒ死体置場で朝食を	9.800	8.800
Ⓒ花の清里	7.800	7.000
Ⓓ麻雀狂時代スペシャル	6.800	6.100
Ⓒ維新の嵐	9.800	8.800
Ⓓテトリス	6.800	6.100
Ⓒ麻雀悟空	6.800	6.100
Ⓑリップスティックアドベンチャー	6.800	6.100
Ⓓマイト&マジック2	9.800	8.800
Ⓓリングマスター	7.800	7.000
Ⓒシュヴァルツシルト	12.800	11.600
Ⓔ殺しのドレス	6.800	6.100
Ⓔなぎさの館	7.800	7.000
Ⓑソーサリアン	9.800	8.900
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.500
戦国ソーサリアン	3.800	3.500
ピラミッドソーサリアン	3.800	3.500
Ⓑデスブリンガー	9.800	8.800
Ⓐウィザードリィ4	12.800	11.500
Ⓑ大海令	12.800	11.500
Ⓑスーパーラスベガス	12.800	11.500
Ⓓ新九玉伝	8.800	7.900
Ⓑスタークルーザー	7.800	7.000
Ⓐ大戦略ⅡSP	8.800	7.900
Ⓑ白夜物語	9.800	8.800
Ⓑバランスオブパワー	12.800	11.500
Ⓔあっぷるくらぶ	3.800	3.500
あっぷるくらぶ別売データー#1～#5	3.800	3.000
Ⓔやりたい放題	5.800	5.300
大戦略Ⅱマップコレクション	5.000	4.500
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	7.800	7.100
Ⓒアクロジェット	7.800	7.100
Ⓒ自己中心派	7.800	7.100
ⒸMrプロ野球	9.800	8.900
Ⓔ名監督Ⅰ'	9.800	8.800
Ⓔ美しき獲物たちⅣ（アダルト）	4.000	3.500
ⒸイースⅡ	7.800	7.100
Ⓑ信長の野望全国版	9.800	8.800
Ⓑ今夜も朝までパワフル麻雀	6.800	6.200
Ⓑスターシップランデブー	8.800	7.900
Ⓑ蒼き狼と白き牡鹿	9.800	8.800
Ⓒめぞん一刻完結編	7.800	7.000
Ⓔセイレーン	7.800	7.000
Ⓑ麻雀大会	9.800	8.800
Ⓑカインドゥギャルズ	6.800	6.100
Ⓒ王子ピンピン物語	7.800	7.000
Ⓒマイト&マジック	9.800	8.800
Ⓑウィザードリィ#1	9.800	8.800
Ⓒウィザードリィ#2	9.800	8.800
Ⓒウィザードリィ#3	9.800	8.800
Ⓒ天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.000
美少女はチェックがお好き	5.800	5.200
Ⓑ天使たちの午後Ⅱ（番外編）	7.800	7.000
Ⓒ原宿アフターダーク	9.800	8.800
Ⓔ不思議の壁（アダルト）	7.800	7.100
Ⓔちょっと名探偵（アダルト）	6.800	6.100
Ⓔ第4のユニットⅡ	7.600	6.800
ⒷA列車で行こうⅡ	12.800	11.500
Ⓒときめきスポーツギャル（アダルト）	7.800	7.100
Ⓑラストハルマゲドン	7.800	7.100
ⒷF16ファイティングファルコン2	9.800	8.800
Ⓒきまぐれオレンジロード	7.800	7.100
Ⓑロードス島戦記	9.800	8.800
Ⓔディアブロ	6.800	6.000
Ⓑ太平洋の嵐DX	14.800	11.800
Ⓒ太平洋の嵐パワーアップキット	5.800	5.200
ⒺときめきスポーツギャルⅡ	5.800	5.300
ⒺときめきスポーツギャルⅢ	5.800	5.300
Ⓑ琥珀色の遺言	9.800	8.800

〈XIシリーズ〉

商品名	価格	割引価格
Ⓒマイト&マジック2	9.800	8.900
Ⓔ美しき獲物たちⅤ	4.000	3.600
Ⓓエクザイル（turbo専用）	8.800	7.900
Ⓓ今夜も朝までパワフル麻雀（turbo）	6.800	6.100
Ⓒ今夜も朝までパワフル麻雀2（turbo）	7.800	7.000
Ⓒ琥珀色の遺言（turbo）	9.800	8.800
Ⓑアークス（turbo）	9.800	8.800
Ⓒジンギスカン（turbo）	9.800	8.800
Ⓒソーサリアン（turbo）	9.800	8.800
ソーサリアン追加シナリオ（turbo）	3.800	3.500
戦国ソーサリアン（turbo）	3.800	3.500
ピラミッドソーサリアン（turbo）	3.800	3.500
お嬢様くらぶ	6.800	6.100
Ⓓリターンオフィシター（turbo）	6.800	6.100
Ⓓスタークルーザー（turbo）	7.800	7.000
Ⓒラストハルマゲドン	7.800	7.000
Ⓔなぎさの館	7.800	7.000
Ⓒサイオブレード（turbo専）	8.800	7.900
ⒹリボルティーⅡ	7.800	7.000
Ⓒマスターオブモンスターズ（turbo専）	8.000	7.200
Ⓓ白夜物語	7.800	7.100
Ⓓ琥珀色の遺言（turbo専）	9.800	8.800
Ⓔちょっと名探偵	6.800	6.200
Ⓔやりたい放題	5.800	5.300
Ⓓアークティック（X1 turbo）	5.800	5.300
Ⓒ信長の野望〈全国版〉	9.800	8.800
Ⓒスーパー大戦略（turbo専用）	8.000	7.200
ⒹウルティマⅣ	9.800	8.800
ⒹファンタジーⅢ	9.800	8.800
ⒹイースⅡ（turbo専用）	7.800	7.000
Ⓔヘルツォーク	7.800	7.100
Ⓒマイト&マジック	9.800	8.800
Ⓔまじゃべんちゃ～ねじ麻雀	6.800	6.100
Ⓓ自己中心派2	6.800	6.100
Ⓔ美女はチェックがお好き	5.800	5.300
Ⓔプロ野球FAN	8.800	7.900
Ⓒ天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.000
Ⓒめぞん一刻完結編	7.800	7.100
Ⓔ第4のユニットⅡ	7.200	6.800
ⒹハイドライドⅢ	7.800	7.100

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
Ⓑボスコニアン	6.800	6.100
Ⓔフルスロットル	8.800	8.000
Ⓒ三国志	14.800	13.300
Ⓓカサブランカに愛を	7.800	7.000
ⒸマータークラブDX	7.800	7.000
Ⓒ第4のユチット	6.800	6.100
Ⓓパワーリーグ	7.800	7.000
ⒷサンダーフォースⅡ	9.800	8.800
Ⓒ麻雀狂時代SP	7.800	7.000
Ⓒ琥珀色の遺言	9.800	8.800
Ⓒ道化師殺人事件	7.800	7.000
ⒷA列車で行こう2	12.800	11.500
Ⓑテトリス	6.800	6.100
Ⓑ信長の野望（全国版）	9.800	8.800
Ⓒマイト&マジック	9.800	8.800
Ⓔダブルヴィジョン	5.800	5.200
Ⓔ花札放浪記	6.800	5.300
Ⓓ沙羅曼蛇	8.800	7.900
ⒸファンタジーⅢ	9.800	8.800
Ⓓめぞん一刻SP	9.800	8.800
Ⓒキングオブシカゴ	12.800	11.500
ⒸウルティマⅣ	9.800	8.800
Ⓒ太平洋の嵐DX	14.800	13.300
Ⓒウォーニング	7.800	7.100
Ⓑ信長の野望全国版	9.800	8.800
Ⓒ名監督Ⅱ	9.800	8.800
Ⓓいろはにほへと	6.800	6.100
Ⓔ源平討魔伝	7.800	7.000
Ⓒスペースハリア	6.800	6.100
Ⓔマンハッタンレクイエム	7.800	7.000
Ⓒ殺意の接吻	5.800	5.200
Ⓒ麻雀悟空	7.800	7.000
Ⓒ熱血高校ドッチボール部	7.800	7.000
Ⓑドラゴンスピリット	8.800	8.000

MSX2 ALL20%OFF月間

商品名	価格	割引価格
トリトーンⅡ	9.800	7.800
華三眩	6.800	5.500
天使たちの午後Ⅱ	7.800	6.300
天使たちの午後番外編Ⅱ	7.800	6.300
サイオブレード	8.800	7.000
美しき獲物たちⅤ	4.800	3.600
ガンダム	6.800	5.500
スターシップランデブっ	7.800	6.300
白夜物語	7.800	6.300
中華大仙	6.800	5.500
F1スピリット3DSP	6.800	5.500
孔雀王	5.800	4.700
フォトクラブ	6.800	5.500
FMパナアミューズメント	7.800	6.300
ソープランドストーリっ	6.800	5.500
きまぐれオレンジロード	7.800	6.300
Rタイプ	7.300	6.600
めぞん一刻（完結編）	7.800	6.300
ディスクステーション2号	1.980	1.980
コナミゲームコレクション2	4.800	4.300
占いセンセーション	4.800	4.300
麻雀狂時代スペシャル	6.800	5.500
ペンギンくんウォーズ2	6.800	5.500
お嬢様クラブ	6.800	5.500
なぎさの館	7.800	6.300
エグザイル	8.800	7.000
スーパー大戦略	8.800	7.000
コナミゲームコレクションVol1～Vol4	4.800	各4.300
ギャンブラー自己中心派	6.800	5.500
クインプル	7.800	6.300
スナッチャーMSX2	9.800	7.800
内山亜紀の超番外図鑑	7.800	6.300
グレイテストドライバー	7.800	6.300
ラストハルマゲドン	7.800	6.300
マイト&マジック	9.800	7.800
スーパーレイドック2	6.800	5.500
ラストハルマゲドン	7.800	6.300
アレスタ	6.800	5.500
ときめきスポーツギャル（Ⅰ）～（Ⅲ）	各7.800	6.300
麻雀狂時代スペシャル	6.800	5.500
カインドギャルズ	6.800	5.500
激突ペナントレース	5.800	4.700
学園物語	6.800	5.500
マンハッタンレクイエム	7.800	6.300
殺意の接吻	6.800	5.500
ジンギスカン	9.800	7.800
めぞん一刻完結編	7.800	6.300
イースⅡ	7.800	6.300
第4のユニットⅡ	7.600	6.000

コピーツール

チャームコピー（88、XI）	6.800
ニュータイプ88	12.000
ファイルマスター（88orX1）	各10.000
ファイルマスター（98、88、XI）	9.800
天下無敵（MSX2 DISK）	2.000
バックアッププロ68K	2.000
ウイザード98	13.000
ウイザード88	10.000

★各種パラメーターもあります。

本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて… 052-261-8080

ソフト お申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。（注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません）

②リストにのっていない商品／機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。

③送料は、1コ…600円、2コ…400円、3コ以上…300円です。

④わからないことがありましたら（052）261－8080で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所

〒

TEL

（　　　）

MBM 3

お持ちのパソコンの種類

本体名／

テレビ／

プリンター／

注文商品名とフロッピーサイズ

商品名

丸でかこんで下さい。

5"2D、2DD、2HD

3.5"2D、2DD、2HD、

T/B　ROM

（　　　）

ハード お申し込み方法

●お電話でお申し込み下さい。

●送金方法

①現金書留（上の注文書で送ってネ！）

②銀行振込（岡崎信用金庫　瑞穂支店　普通 168041）

③代金引替（Telの際お申し付け下さい。代引き手数料が必要です。）

ダイナでは、中古パソコン・中古ソフトを高価にて買取り致しております。

パソコンハウス ダイナ

ソフト部 ☎052-261-8080

ハード部 ☎052-261-7830

A.M.11:00～P.M.8:00（年中無休）

〒460 名古屋市中区大須3丁目31-28

アメヨコ

万松寺通り

至栄

ダイナ

NEO Bit.

コムロード

三井BK

南大津通り

地下鉄名城線

前津通り

地下鉄鶴舞線

上前津駅

至金山

東海BK

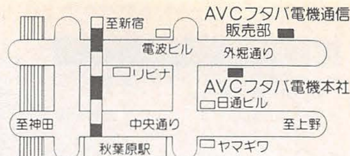
N

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で24年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

トムソン4475N(PC-98/88用)
14型ディスプレイ(専用スタンド付)
0.31mmドットピッチ、デジタルアナログRGB入力
標準価格¥99,800 特価¥49,800



今すぐ もよりの電話から

札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

SHARP X68000 ACE FD/HD

■当社はX68000のプロショップです。何でもお気軽にご相談ください。

X68Kの時代が駈け足でやって来る!



FDタイプ

①0.31ドットピッチモニターと…………
CZ-601C¥319,800
CZ-611D¥145,000
合計 ¥464,800

②0.39ドットピッチモニターと…………
CZ-601C¥319,800
CZ-601D¥119,800
合計 ¥459,600

③2モードオートスキャンチューナー無し
CZ-601C¥319,800
CZ-603D¥ 84,800
合計 ¥404,600

④21インチモニターと…………
CZ-601C¥319,800
CU-21CD¥139,800
合計 ¥459,600

全組合せAVC特価(安いっ!)

HDタイプ

①0.31ドットピッチモニターと…………
CZ-611C¥399,800
CZ-611D¥145,000
合計 ¥544,800

②0.39ドットピッチモニターと…………
CZ-611C¥399,800
CZ-601D¥119,800
合計 ¥519,600

③2モードオートスキャンチューナー無し
CZ-611C¥399,800
CZ-603D¥ 84,800
合計 ¥484,600

④21インチモニターと…………
CZ-611C¥399,800
CU-21CD¥139,800
合計 ¥539,600

全組合せAVC特価(安いっ!)

SHARP X1 turbo ZIII



X1ターボシリーズの独自の機能を全継承。VCCIゼロdB基準に適合させた。
CZ-888C…¥169,800
CZ-860D…¥ 99,800
合計……¥269,600

AVC特価

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RA2

80386と「日本語MS OS/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA2
標準価格…¥498,000
特価 ¥375,000
お支払例 ¥34,688×12回 ¥18,438×24回 ¥12,917×36回 ¥10,156×48回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX2

12MHzノーウェイトの80286を搭載しV30も採用している。メモリー容量は最大11.6MBまで拡張可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX2
標準価格…¥398,000
特価 ¥295,000
お支払例 ¥27,288×12回 ¥14,504×24回 ¥10,161×36回 ¥7,990×48回

NEC PC-9801UVII

新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。
(写真のモニターは別売)
PC-9801UVII
標準価格…¥265,000
特価 ¥198,000
お支払例 ¥18,315×12回 ¥9,735×24回 ¥6,820×36回 ¥5,363×48回

NEC PC-9801VMII

VM21の後継機でCPUに10MHzのV30を使用、20MB、40MBのHDDを内蔵可能、5″FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-9801VMII
標準価格…¥328,000
特価 ¥245,000
お支払例 ¥22,663×12回 ¥12,046×24回 ¥8,439×36回 ¥6,635×48回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE

88シリーズの入門機約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格‥¥129,000
特価 ¥98,000
お支払例 ¥9,065×12回 ¥6,234×24回 ¥4,818×36回 ¥3,375×48回

NEC NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2

こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格‥¥168,000
特価 ¥126,000
お支払例 ¥11,655×12回 ¥6,195×24回 ¥4,340×36回 ¥3,413×48回

EPSON PC-286X(STD)

クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
PC-286X(STD)・¥438,000
CU-14CD(シャープ)¥ 84,800
合計………¥522,800
特価 ¥398,000
お支払例 ¥36,815×12回 ¥19,568×24回 ¥13,705×36回 ¥10,779×48回

PC-286VE(STD)

同社PC-286V後継機で20%処理速度を向上させ、カートリッジ型HDDの搭載を可能にした。
PC-286VE(STD)・¥298,000
CU-14CD(シャープ)¥ 84,800
合計………¥382,800
特価 ¥274,000
お支払例 ¥25,345×12回 ¥13,472×24回 ¥9,438×36回 ¥7,421×48回

Panasonic A1 WX

ワープロソフトに加え、アドレス、ネームカード、AVラベル、入出力セレクト等とFM音源を内蔵。
標準価格
FS-A1WX…¥ 69,800
特価 ¥55,000
お支払例 ¥6,050×10回 ¥5,088×12回 ¥3,499×18回 ¥3,190×20回

SONY HB-F1XDJ

プログラミングツール、解説本、グラフィック、FM音源、スプライトのエディターも付属。
標準価格
HB-F1XDJ‥¥ 69,800
特価 ¥57,800
お支払例 ¥5,347×12回 ¥4,354×15回 ¥3,677×18回 ¥3,352×20回

SANYO PHC-70FD

実数型BASICコンパイラーを内蔵した新しいタイプのパソコン、FM音源も無論搭載。
DHC-70FD・¥ 64,800
CMT-A14F1 ¥ 64,800
合計………¥129,600
特価 ¥94,800
お支払例 ¥8,769×12回 ¥6,030×18回 ¥4,661×24回 ¥3,265×36回

SHARP X1 twin

X1のあらゆる機能を集結! パソコン派もゲーム派も遊び心をくすぐられますね。
CZ-830C…¥ 99,800
CZ-820D…¥ 79,800
合計………¥179,600
特価 ¥94,800
お支払例 ¥8,769×12回 ¥6,030×18回 ¥4,661×24回 ¥3,265×36回

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

メーカー	型番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	¥84,800	¥66,800	¥3,874
	PC-KD854	(ディスプレイ)	¥89,800	¥54,000	¥3,132
	PC-KD862	(ディスプレイ)	¥99,800	¥74,000	¥4,292
SHARP	CZ-603D	(ディスプレイ)	¥84,800	AVCフタバ特価	
	CZ-601D	(ディスプレイ)	¥119,800	AVCフタバ特価	
	CZ-611D	(ディスプレイ)	¥145,000	AVCフタバ特価	
	CU-14AD	(ディスプレイ)	¥84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14ED	(ディスプレイ)	¥74,800	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140	(ディスプレイ)	¥128,000	¥74,800	¥4,338

メーカー	型番		標準価格	現金特価	15回分割
NEC	PC-PR102TL3	(プリンター)	¥50,000	¥39,800	¥2,998
	PC-PR101E2	(プリンター)	¥89,800	¥70,800	¥5,334
	PC-PR201G	(プリンター)	¥158,000	¥124,000	¥9,342
EPSON	AP-800(PC)	(プリンター)	¥99,800	¥[illegible]8,800	¥5,936
	AP-550(PC)	(プリンター)	¥69,800	¥[illegible]5,000	¥4,143
	VP-135EX	(プリンター)	¥100,000	¥[illegible]8,800	¥5,936
SHARP	CZ-8PC3	(プリンター)	¥65,800	¥ AVCフタバ特価	
	CZ-8PK9	(プリンター)	¥89,800	¥[illegible]9,800	¥5,258
	CZ-8PK7	(プリンター)	¥122,000	¥9[illegible],000	¥7,081

メーカー	型番		標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-88VA3	(8/16bit)	¥398,000	¥298,000	¥8,071
	PC-9801LV21	(ラップトップ)	¥345,000	¥258,000	¥6,988
	PC-98LTmodel22	(ラップトップ)	¥288,000	¥215,000	¥5,823
	PC-9801LS2	(32bit)	¥628,000	¥470,000	¥12,729
EPSON	PC-286US(STD)	(ラップトップ)	¥268,000	¥2[illegible]5,000	¥5,823
	PC-286LE(STD)	(ラップトップ)	¥398,000	¥3[illegible]8,000	¥8,613
富士通	FM-R50LT2	(ラップトップ)	¥428,000	¥320,000	¥8,666
	FM-R10LT	(ラップトップ)	¥198,000	¥148,000	¥4,008
SHARP	CZ-811C	(8bit)	¥89,800	¥12,000	¥——

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可。

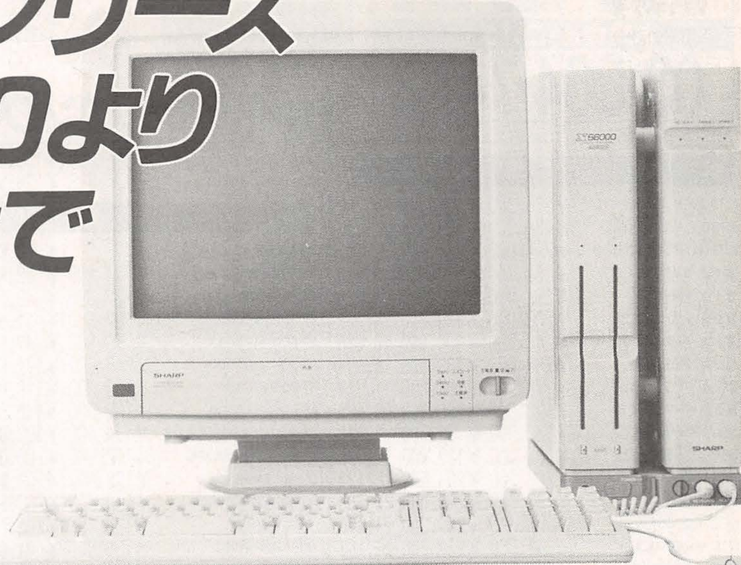
完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

X68000シリーズ ¥288,000より 各種組合せで 大特価!!



ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます。



- ●PC-E200……¥22,000→¥17,800
- パソコン接続ケーブル
- ●CE-T800……¥12,800→¥11,800
- ●PC-E500……¥28,800→¥24,800

PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
CE-140P 7色カラープリンタ



PC-1360＋CE-140P
㊣¥72,800→**¥25,800**

●シャープCZ-880DGY
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050 デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥69,800



対応機種：CZ880C/881C、X1/TURBOシリーズ ケーブルは本体付属を使用 PC88VA/VA2/VA3/MK2SR/TR/FR/MR、PC8801FH/MH/FA/MA、PC286U/V/L、PC9801U/UV/UX/VM/VX/LV各シリーズ アナログ25••25ピンケーブルを使用(デジタルは各専用ケーブルで) MZ700/1500/2000/2200/2500各シリーズ(推奨品シャープ8D8K)

●富士通ゼネラル DM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ

●シャープCZ-820DB
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800
●対応機種：②同接、CZ830C

●シャープCZ-880DBK
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ830C

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800
●対応機種：MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800
●対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
¥139,000→¥110,000
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/601C/611C/830C

●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/デジアナRGB)
¥99,800→特価¥79,000
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/601C/611C/830C

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500
●対応機種：①同接(CZ880C/881Cは400ラインのみ)

●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800
●対応機種：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

① PC98/88シリーズ、MZ25/28/55/65シリーズ
② MZ2000/2200他、CZ800/801/803C他、FM7/77

周辺機器も豊富／その他もお問い合せ下さい。

●MZ-1M08(ボイスボード)	¥10,000→¥ 6,000
●MZ-1R09(5500用VRAM)	¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)	¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)	¥80,000→¥40,000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)	¥40,000→¥22,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)	¥35,000→¥15,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)	¥22,000→¥ 6,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)	¥35,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)	¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)	¥13,000→¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)	¥32,000→¥10,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)	¥34,800→¥28,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)	¥79,800→¥39,800
●MZ-1P27(水平プリンタ)	¥268,000→¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)	¥148,000→¥118,000
●MZ-1P29(132桁プリンタ)	¥168,000→¥134,000
●MZ-1X29(光学マウス)	¥13,800→¥11,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)	¥17,800→¥ 9,800
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)	¥19,800→¥16,800
●MZ-1E26(2500用コミュニケーションボード)	¥24,800→¥21,000
●MZ-1M01(2000用16ビットボード)	¥78,000→¥ 8,000
●CZ-8TM1(モデムユニット)	¥29,800→¥ 9,800
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)	¥49,800→¥39,800

CZ-300F＋CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000

●CZ-31F(増設ドライブ)	¥59,800→¥ 7,500
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)	¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)	¥49,800→¥34,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)	インタフェイスなし¥30,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)	¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)	¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)	¥22,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)	¥34,800→¥20,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)	¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)	¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)	¥79,800→¥49,800
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)	¥129,000→¥59,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)	¥158,000→¥69,800
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)	¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)	¥79,800→¥25,000
●CZ-8PD3(ドットプリンタ)	¥59,800→¥18,000
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)	¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)	¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800→¥19,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)	¥39,800→¥32,000
●CZ-8BK2(漢字ROM)	¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM＋ソフト)	¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)	¥ 6,800→¥ 5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)	¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)	¥24,800→¥19,500
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)	¥14,800→¥ 4,000
●CZ-8NJ1(ジョイカード)	¥ 1,700→¥ 1,500
●CZ-8NS1(イメージスキャナー)	¥188,000→¥ 特価
●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)	¥39,800→¥ 特価
●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)	¥18,800→¥ 特価
●CZ-128SF(X1 CP/M)	¥ 9,800→¥ 8,500
●MZ-6Z001(2500 P.CP/M)	¥16,800→¥14,200
●CZ、MZランゲージシリーズ	各¥13,800→¥11,700
●AN-8TU(RGBシステムチューナー)	新発売¥35,800

※富士通FM-7、77関連の在庫資料さし上げます。(〒70円同封)

本体も超特価

●シャープCZ-811C	¥ 89,800→¥ 15,000
●シャープCZ-820C	¥ 69,800→¥ 16,800
●シャープCZ-880CB	¥218,000→¥ 95,000
●シャープCZ-881C	¥179,800→¥138,000
●シャープCZ-822C	¥118,000→¥ 49,800
●シャープMZ-2861(チャートUP付)	¥383,000→¥大特価
●シャープMZ-2200	¥128,000→¥ 28,000
●シャープMZ-2520	¥159,800→¥ 78,000
●シャープMZ-2521	¥198,000→¥ 85,000
●シャープMZ-5521	¥388,000→¥ 65,000
●シャープMZ-5511	¥288,000→¥ 45,000
●富士通FM77AV-20-2	¥168,000→¥ 79,800
●富士通FM77AV-1	¥128,000→¥39,800
●富士通FM77AV-2	¥158,000→¥49,800
●富士通FM77AV40	¥228,000→¥79,800
●富士通FM NEW7	¥ 99,800→¥25,000

ハンディ・COPY KIT
(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→**¥44,800**
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→**¥38,000**

●MZ-2500用カラースキャナーユーティリティ(SS-SC-25C)
¥28,000→**¥23,800**

●MZ-2500用ハンディカラースキャナー(WD-05HS)
¥49,800→**¥42,300**

全国通信販売

北海道から沖縄まで ―― 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。
でも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001〜3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00〜19:00
●電話受付20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。 掲載されている商品は全て新品保証付です。

A-PLAN

お問合せ・ご注文は
03·864·7472

安心代引きシステム!!
お客様に商品が届いた際に代金をお支払いいただく、エイプランの新システムです。くわしくはTELにて、お問い合せ下さい。



エイプラン『2001年』得点,特典プレゼント!!
エイプランでお買い上げの方全員に得点券を差し上げます。
得点券の合計により豪華商品をプレゼント!!
— 詳しくはお電話でお問い合せ下さい —

— 全製品完全保証 —
— 全国送料無料 —

現金特価でパソコン・ワープロの最新人気モデルを即納!!

本体	定価	現金特価	月々12回
EPSON PC286LESTD	¥368,000	¥276,000	24,380
EPSON PC286XSTD	¥438,000	¥328,500	29,018
EPSON PC286VESTD	¥298,000	¥224,000	19,787
富士通 FM77AV40EX	¥168,000	¥115,800	10,229
富士通 FMR10LT1	¥198,000	¥138,600	12,243
富士通 FMR10LT2	¥228,000	¥159,600	14,098
富士通 FMR10LT3	¥248,000	¥173,600	15,335
富士通 FMR30BX	¥268,000	¥178,800	15,794
富士通 FM77AV40SX	¥178,000	¥124,800	11,024
富士通 FMR50LT2	¥428,000	¥299,600	26,465
NEC PC8801FE	¥129,000	¥ 90,300	7,977
NEC PC8801MA2	¥168,000	¥117,600	10,388
NEC PC88VA2	¥298,000	¥208,600	18,427
NEC PC88VA3	¥393,000	¥275,800	24,363
NEC PC9801CV21	¥355,000	¥247,000	21,819
NEC PC9801LV21	¥345,000	¥239,800	21,183
NEC PC9801RA2	¥498,000	¥348,600	30,793
NEC PC9801RA5	¥736,000	¥514,800	45,474
NEC PC9801RX2	¥398,000	¥278,600	24,610
NEC PC9801RX4	¥566,000	¥396,000	34,980
NEC PC9801UV11	¥265,000	¥187,800	16,589
NEC PC9801UV21	¥318,000	¥213,800	18,886
NEC PC9801UX21	¥348,000	¥238,000	21,024
NEC PC9801LS2	¥628,000	¥439,600	39,930
NEC PC98LT/22	¥288,000	¥198,800	17,561
SHARP CZ601C	¥319,800	¥238,000	21,024
SHARP CZ611C	¥399,800	¥291,800	25,776
SHARP CZ888C	¥169,800	¥124,800	11,024
東芝 J3100SL021	¥448,000	¥320,000	28,267
東芝 J3100SL002	¥298,000	¥219,800	19,416
東芝 J3100SL011	¥398,000	¥278,600	24,610

ディスプレイ	定価	現金特価	月々12回
EPSON PC286CD2	¥ 94,800	¥ 64,000	5,654
NEC PCKD853	¥118,000	¥ 81,700	7,217
NEC PCKD854N	¥ 84,800	¥ 57,800	5,106
NEC PCKD855	¥ 69,800	¥ 47,800	4,223
NEC PCKD861	¥138,000	¥ 95,800	8,463
NEC PCKD862	¥ 99,800	¥ 68,800	6,078
NEC PCKD863G	¥138,000	¥ 96,000	8,480
NEC PCKD863S	¥118,000	¥ 80,800	7,138
NEC PCKD871	¥158,000	¥107,800	9,523
SHARP CU14BD	¥ 64,800	¥ 47,500	4,196
SHARP CU15M1E	¥ 99,800	¥ 74,800	6,608
TOMSON 4475N	¥ 99,800	¥ 47,800	4,223

ディスプレイTV	定価	現金特価	月々12回
SHARP CZ603D	¥ 84,800	¥ 63,600	5,618
SHARP CZ611D	¥145,000	¥106,800	9,434
SHARP CZ860D	¥ 99,800	¥ 73,800	6,519
富士通 FMDPC232D	¥ 89,800	¥ 64,800	5,724
NEC PCTV353	¥110,000	¥ 77,000	6,802
NEC PCTV451N	¥158,000	¥110,600	9,770
NEC PCTV452	¥128,000	¥ 88,000	7,844
NEC PCTV453N	¥138,000	¥ 94,500	8,348
NEC PCTV471	¥248,000	¥173,600	15,335
NEC PCTV472	¥198,000	¥138,600	12,243
SONY KV14MD1	¥104,800	¥ 78,600	6,943

プリンター	定価	現金特価	月々12回
BROTHER M1224P/X	¥ 79,800	¥ 55,800	4,929
EPSON AP500PC	¥ 74,800	¥ 52,800	4,664
EPSON AP550	¥ 67,800	¥ 49,500	4,373
EPSON AP800	¥ 97,800	¥ 71,800	6,343
EPSON AP80EX	¥ 69,800	¥ 47,800	4,223
EPSON HG3000	¥246,000	¥172,800	15,264
EPSON HG800	¥166,000	¥119,000	10,512
EPSON VA3000	¥198,000	¥148,500	13,118
EPSON VP1000PC	¥154,000	¥103,000	9,099
EPSON VP135EXPC	¥102,000	¥ 69,000	6,095
富士通 FMPR302A	¥128,000	¥ 92,800	8,198
富士通 FMPR204W	¥ 80,000	¥ 57,600	5,088
NEC NM9700	¥163,000	¥103,000	9,099
NEC PCPR101E	¥ 99,800	¥ 71,800	6,343
NEC PCPR101G	¥138,000	¥ 96,600	8,533
NEC PCPR101TL2	¥ 83,800	¥ 57,800	5,106
NEC PCPR102TL2	¥ 50,000	¥ 35,000	3,092
NEC PCPR201G	¥158,000	¥110,000	9,717
NEC PCPR201H3	¥225,000	¥157,500	13,913
NEC PCPR201TH	¥145,000	¥ 99,300	8,772
NEC PCPR406H	¥ 94,800	¥ 65,000	5,742
NEC PCPR406M	¥ 59,800	¥ 41,800	3,693
SHARP CZ8PC2	¥ 69,800	¥ 52,300	4,620
SHARP CZ8PC3	¥ 65,800	¥ 49,300	4,355
SHARP CZ8PK8	¥152,000	¥114,000	10,070
SHARP CZ8PK9	¥ 89,800	¥ 67,300	5,945
STAR CR3410CL	¥108,000	¥ 74,000	6,537
STAR CR3415CL	¥148,000	¥101,800	8,993
STAR TX24CL	¥ 69,800	¥ 48,200	4,258

ディスクユニット	定価	現金特価	月々12回
EPSON HDD20R	¥128,000	¥ 92,800	8,198
CARAVELLE CA40LGS	¥188,000	¥137,000	12,102
ICM MC20	¥125,000	¥ 96,800	8,551
ITEC ITH320S	¥125,000	¥ 96,800	8,551
ITEC ITH520N	¥ 99,800	¥ 77,800	6,873
ITEC ITH540HS	¥188,000	¥142,800	12,614
LAND.C LDP521A	¥ 98,000	¥ 75,500	6,670
LAND.C LDM520	¥148,000	¥114,000	10,070
LAND.C LDS3VM2	¥ 74,000	¥ 53,800	4,753
LAND.C LDS5UV2	¥ 78,000	¥ 56,800	5,018
LOGITEC LHD32HR	¥158,000	¥119,800	10,583
MIDORI LITTLE-B	¥125,000	¥ 94,800	8,374
SHARP CZ503F	¥ 49,800	¥ 38,800	3,428
SHARP CZ620H	¥178,000	¥133,500	11,793
USETEC SP340	¥125,000	¥ 90,000	7,950
USETEC SP520SET	¥ 98,000	¥ 72,000	6,360
WINTEC HD202	¥ 98,000	¥ 62,800	5,548
WINTEC R404HS	¥138,000	¥103,500	9,143
WINTEC HD404HS	¥138,000	¥103,500	9,143
WINTEC R8JR	¥250,000	¥187,500	16,563

モデム等	定価	現金特価	月々12回
AIWA FFP4800	¥ 98,000	¥ 71,800	6,343
AIWA PVA1200/3	¥ 21,000	¥ 16,400	1,449
AIWA PVA2400MNP4	¥ 46,800	¥ 35,100	3,101
EPSON FR1000	¥ 59,800	¥ 47,800	4,223
OMRON MD1200A2	¥ 24,800	¥ 20,600	1,820
OMRON MD2400F	¥ 59,800	¥ 44,800	3,958
SHARP CZ6BC1	¥ 79,800	¥ 59,800	5,283
SHARP CZ8TM2	¥ 49,800	¥ 37,300	3,295

スキャナー	定価	現金特価	月々12回
I/O DATA PIO9032	¥ 27,000	¥ 23,600	2,085
MELCO HB1500	¥ 44,800	¥ 34,800	3,074
MELCO HB3000	¥ 69,800	¥ 55,800	4,929
MELCO SB2000	¥ 64,800	¥ 49,800	4,399
NEC PC9801RA01	¥ 80,000	¥ 58,800	5,194
EPSON GT100V	¥ 44,000	¥ 33,000	2,915
EPSON GT20	¥ 99,800	¥ 72,800	6,431
EPSON GT1000	¥ 79,800	¥ 59,800	5,283
HALKEN HIS10	¥ 29,800	¥ 25,000	2,209
NEC PC88VA11	¥ 39,800	¥ 31,000	2,739
NEC PCIN502	¥ 99,800	¥ 77,800	6,873
NEC PCIN503	¥149,800	¥112,500	9,938
NEC PCIN505	¥138,000	¥ 96,600	8,533
NEC PCIN506	¥228,000	¥159,600	14,098
NEC PCIN511	¥ 69,800	¥ 50,600	4,470
OMRON HS7R	¥ 39,800	¥ 31,000	2,739
SHARP WD05HS	¥ 49,800	¥ 37,800	3,339

ワープロ	定価	現金特価	月々12回
CANON α30	¥198,000	¥138,600	12,243
CANON α-330	¥218,000	¥152,800	13,498
CANON α-3スーパー	¥148,000	¥103,600	9,152
CASIO HW2000V	¥128,000	¥ 89,800	7,933
CASIO HW6000V	¥118,000	¥ 79,800	7,049
EPSON W.B.PEN	¥ 24,800	¥ 19,800	1,749
EPSON W.BANK.LQ	¥158,000	¥110,000	9,717
EPSON WB.NOTE2	¥ 74,800	¥ 56,000	4,947
富士通 FROM11D	¥138,000	¥ 93,800	8,286
富士通 オアシス30MS	¥168,000	¥117,600	10,388
富士通 オアシス30AF3	¥228,000	¥155,000	13,692
富士通 オアシス30SF2	¥198,000	¥134,000	11,837
NATIONAL FWU1P201	¥128,000	¥ 96,000	8,480
NATIONAL FWU1P501	¥165,000	¥123,700	10,927
NEC PWP50HS	¥128,000	¥ 89,600	7,915
NEC PWP50HG	¥148,000	¥103,600	9,152
NEC PWP70HG	¥198,000	¥134,800	11,908
SANYO SWP340	¥128,000	¥ 83,200	7,350
SHARP WD1200	¥178,000	¥129,800	11,466
SHARP WD310F	¥148,000	¥103,600	9,152
SHARP WD520H	¥148,000	¥106,800	9,434
東芝 JW90HX	¥198,000	¥138,600	12,243
東芝 JW80F/2	¥128,000	¥ 87,000	7,685

その他	定価	現金特価	月々12回
BROTHER PS500RS	¥ 69,800	¥ 46,800	4,134
NEC MEDIAG10	¥ 49,800	¥ 38,300	3,384
NEC PCCD101	¥138,000	¥ 99,800	8,816
SHARP AN8TU	¥ 35,800	¥ 27,000	2,385
SHARP CZ6VT1	¥ 69,800	¥ 52,300	4,620
SHARP CZ8BS1	¥ 23,800	¥ 19,100	1,687
SHARP CZ8VB2	¥ 39,800	¥ 30,800	2,721

らくらくクレジットは業界一の低金利、お気軽にご利用下さい。

クレジットは、3回から60回まで可能です。ご希望の方は、その旨ご連絡下さい。申し込み用紙をお送り致します。

A-PLAN・SYSTEM

送料当社負担：商品は完全梱包の上、送料当社負担でお届けいたします。但し、当紙面上に掲載されていない商品及び沖縄を含む島部の場合は送料別料金となりますのでお問合せ下さい。お届けは通常2週間前後です。
交換及び返品をお受けします：交換・返品のお申出は、商品到着後8日以内にお願いいたします。お客様のご都合で返品なさる場合の返送料は、お客様負担とさせていただきます。ご使用後の交換・返品はご容赦ください。
広告有効期限：次号発行まで

● 御注文は下記の口座にて、特にお急ぎの場合は現金書留にてお申し込み下さい。
郵便振替 東京6-46253
住友銀行浅草橋支店 (普) 638837
三和銀行秋葉原支店 (当) 311807
協和銀行秋葉原支店 (当) 425665
東海銀行秋葉原支店 (普) 524531
● 雑誌名を御記入の上お申し込み下さい。

THE PLANNER OF NEW MARCHANDISING
秋葉原 エイプラン株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町2-13-16
TEL 03-864-7472

電話受付時間 AM10:00～深夜0:00(年中無休)
商品注文後のお問い合せは：東京03-864-7468へ AM10:00～PM6:00迄(日・祝日は休業)

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド３９６

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド３-９-６
株メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい

NEC PC-8801MA2

- PC-8801MA2
  こんどのPC8801MA2 この高性能、高機能が、僕達の感性になる。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 196	一括払価格 225,000円
24回	初回12,550円・10,900円×23回
36回	初回10,750円・7,600円×35回

NEC PC-8801FE

- PC-8801FE
  テレビとつなげばすぐに使える手軽な本格パソコンPC－8801FE新登場。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 213,800

商品番号 197	一括払価格 165,000
24回	初回9,050円・8,000円×23回
36回	初回6,950円・5,600円×35回

NEC PC-88VA2

- PC-88VA2
  ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格 328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

NEC PC-88VA3

- PC-88VA3
  16ビットのハワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ

標準価格 516,000円

商品番号 181	一括払価格 398,000円
24回	初回19,460円・19,400円×23回
36回	初回17,040円・13,500円×35回

NEC PC-9801RX2

- PC-9801RX2
  高速・大容量化で高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 195	一括払価格 375,000円
24回	初回20,150円・18,200円×23回
36回	初回13,250円・12,800円×35回

NEC PC-9801UV11

- PC-9801 UV11
  A４ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭３.５インチ１６ビット。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 349,800

商品番号 178	一括払価格 268,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・9,100円×35回

NEC PC-9801VM11

- PC-9801VM11
  確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を手堅くこなす実力派１６ビット。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 412,800円

商品番号 198	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

NEC PC-9801RA2

- PC-9801RA2
  ハワフルに進化したビジネス仕様の32ビット98 高性能32ビットCPUとマルチタクスOS、MML機能
- N5913L
  14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格 636,000円

商品番号 192	一括払価格 498,000円
24回	初回26,060円・24,200円×23回
36回	初回17,540円・17,000円×35回

SHARP X68000

X68000 オリジナルグッズ プレゼント実施中!!

- X ウォールポケット
- X ポーチ
- X マウスパット

御買上げのお客様に、上記X68000オリジナルグッズを1点、もれなくプレゼント。

SHARP X1 turbo ZIII

- CZ-888C
  画像取り込み、ビデオ編集ステレオFM音源。多彩な機能で広がるアートワーク。ADVANNCED TURB(
- CZ-860D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 269,600円

商品番号200	一括払価格 特別価格
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・7,400円×35回

SHARP X1 turbo Z

- CZ-880C
  アナログカラーイメージボード内蔵 [illegible]
- CZ-880D
  400 200ライン [illegible] カラーディスプレイテレビ

標準価格 327,800円

商品番号 167	一括払価格 158,000円
24回	初回7,760円・7,700円×23回
36回	初回8,840円・5,300円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30

- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 79,800円
20回	初回4,600円・4,600円×19回
30回	初回4,000円・3,200円×29回

EPSON PC-286VE

- PC-286VESTD
  クロック周波数１２MHzを採用した、高速大容量化時代先取り１６ビットマシン。
- PC-286CD2
  １４インチカラーディスプレイ

標準価格 392,800円

商品番号 205	一括払価格 298,000円
24回	初回15,160円・14,500円×23回
36回	初回13,040円・10,100円×35回

EPSON PC-286X

- PC-286XSTD
  クロック周波数１６MHzと高速の８０２８６を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
- PC-286CD2
  １４インチカラーディスプレイ

標準価格 532,800円

商品番号 206	一括払価格 398,000円
24回	初回19,460円・19,400円×23回
36回	初回17,040円・13,500円×35回

富士通 FM77AV40SX

- FM77AV40SX
  ビデオ機能が標準装備。編集ソフトもついている。いろいろついて、さらに充実。AV40SX新登場。
- FMTV-155
  カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 316,000円

商品番号 199	一括払価格 237,000円
24回	初回12,790円・11,500円×23回
36回	初回11,510円・8,000円×35回

富士通 FM77AV20EX

- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能 究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

商品番号 163	一括払価格 128,000円
24回	初回7,160円・6,200円×23回
36回	初回6,940円・4,300円×35回

Panasonic A1シリーズ MSX2

- パナソニック FS-A1WX
  標準価格 69,800円 特別価格 58,000円
- パナソニック FS-A1FX
  標準価格 57,800円 特別価格 48,000円
- A1ディスク FS-FD1A
  標準価格 39,800円 特別価格 34,000円
- A1カラーTV TH-14G1
  標準価格 66,000円 特別価格 56,000円
- A1プリンタ FS-PA1
  標準価格 44,800円 特別価格 38,000円
- A1テロッパ FS-UV1
  標準価格 39,800円 特別価格 34,000円

SONY HITBIT F1シリーズ MSX2

- ヒットビット HB-F1XDJ
  標準価格 69,800円 特別価格 58,000円
- ヒットビット HB-F1XDMK2
  標準価格 49,800円 特別価格 42,000円
- Fディスクドライブ HBD-F1
  標準価格 36,800円 特別価格 32,000円
- 熱転写プリンター HBP-F1
  標準価格 44,800円 特別価格 38,000円
- カラーディスプレイ CPS-14F1
  標準価格 64,800円 特別価格 55,000円
- ヒットビットPRO HB-F900
  標準価格 148,000円 特別価格 116,000円

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

■SHARP21型 カラーディスプレイテレビCZ-210D 定価179,000円 特価59,800円■

みなさんいつの時代でも買いたい人より売りたい人が絶対に多い!



たか〜く売りたい方

希望のねだんで持って来なさい!!

真相究明!
だれも知らなかった
真事実

イタクの時代

8% だけ!!
儲けさせて下さい

買いたい人も売りたい人も
君次第!すぐ登録しよう

イタクってなんだ!?

イタク(委託)「人にたのんで自分のかわりしてもらうこと…」と辞書に書いてあります。ようするに、今までは、中古マイコンショップなどに買取ってもらうと、当然まだ売れてないから「リスク」を背負うわけです、それに、どうしても売る時は、足元を見られてしまうし、値段もわからないまま送って、ずいぶん安くなってしまったという人は、けっこういるんじゃないかな。
その点、イタク販売は、お互いの条件が合ってから送るわけだから心配は全く無用です。

そもそも中古の買取りはとにかく安く買いとって高く売るというマイコンショップが多すぎる。ある業社に　を売りたいというと"3万〜5万の買い取りですネ„!なんて、すごい幅あるんです。だいたいこういうところは、結局3万でしか買取りしないんです。

○ソフトは実にタダ仕入が多い!

またまたこれがビックリしちゃう。パソコン売りたいというと必ず周辺機等、ソフトなど付いてますかと聞かれます。しかしこれは、あまり良くない結果が多い、なぜか?売りたい方は、少しでも高い方がいいから答えるわけですが、買取る方は全部ふくめて本体のみのねだんでしか買わないのですこれが!

◎君は知っているか!買取った品物が実際には、2倍から3倍で売られているのを!

安く安く
買いたい方

仕入原価表示販売!

どうだまいったか、これが原価だ!

値段のつけ方のコツを教えます! まずパソコンショップへ2回にわけて電話します。そして、買取金額と売価を聞き出します。その差額の半分が値段をつける目安です。

88シリーズ、ドライブ付MSX
特に高く売れます

比較

〈一般中古マイコンショップ及び当センター計算方法〉

●一般中古マイコンショップ
買い取り金額 30,000円 売価60,000円
●当センター
買い取り金額 40,000円 売価43,200円
(40,000円×1.08(8%)=43,200円)

だから高く買って安く売れるのです!

○お申し込みは、下記の登録書でお送り下さい。
送付先⇨〒150 東京都渋谷区道玄坂1-19-12 並木ビル

㈱ファクシミリ情報センター
パソコン事業部　ポッポクラブ係

○お問い合せは ホットライン ☎03-780-4659
営業時間 PM12:00〜PM6:00 日曜休日

登録情報

24時間テレホンサービス開始!

営業時間外でも登録状況がわかります

☎03-780-4659 (営業時間 PM12:00〜PM6:00)

〈NEC〉		〈シャープ〉	
PC-6001MKⅡ その他	¥ 10,000〜	CZ-822C(X1G30)セット	¥ 59,800〜
PC-8801MKⅡ30	¥ 38,000〜	CZ-852C(X1ターボ30)	¥ 50,000〜
PC-8801MKⅡ SR30	¥ 60,000〜	CZ-870C(X1ターボⅢ)	¥ 59,800〜
PC-8801MKⅡ FR30	¥ 63,000〜	CZ-880C(X1ターボZ)	¥ 69,000〜
PC-8801MKⅡ FH30	¥ 78,000〜	X68000シリーズ	¥170,000〜
PC-8801MKⅡ MR	¥ 78,000〜	〈ソニー〉	
PC-8801MKⅡ MH	¥ 90,000〜	HB-F1XD(FDD×1)	¥ 25,000〜
PC-8801MKⅡ FA30	¥ 90,000〜	HB-F1(MSX2)	¥ 15,000〜
PC-8801MKⅡ MA	¥110,000〜	HB-FⅢ(MSX2)	¥ 20,000〜
PCエンジン	¥ 10,000〜	〈パナソニック〉	
PC-9801F2	¥ 70,000〜	FA-A1(MSX2)	¥ 12,000〜
PC-9801U2	¥ 59,800〜	FS-A1MKⅡ(MSX2)	¥ 20,000〜
PC-9801M2	¥130,000〜	FS-A1F(FDD×1)	¥ 25,000〜
PC-9801VM2	¥160,000〜		
PC-9801VX21	¥200,000〜		

☆毎日入れ替りが激しいため登録状況を係員に確認した上でお申込み下さい。特に売りたい方は必ず登録して下さい。

〈登録申込書〉(とうろくもうしこみしょ)

平成　年　月　日　※ハッキリと書いて下さい　ファクシミリ情報センター Bマガ 3月号

●登録申し込みます。

商品名(メーカー名などくわしく)
1.
2.
3.
ねだん　円から　円
うりたい人記入○×をつけて下さい 1.ハコアリ 2.マニュアル 3.程度、上中下

ふりがな		生 年 月 日
なまえ	印	年 月 日 (　才)
住所 (〒　)		
電話番号	ほごしゃなまえ	
●どちらかにマルを付けてください 1.売りたい 2.買いたい 3.両方		
●買いたい人 1.現金 2.クレジット 分割の場合の希望額 月々　円ぐらい		

キリトリ線

よく読んで登録してください!

売りたい人も買いたい人も左の登録申込書をしっかり書いて60円切手×10枚をいっしょに入れて必ずフウトウで送って下さい。到着したじてんで登録されます。売るも買うも、ねだんを決めるのは君しだい。自信のあるねだんを考えて送って下さい。とくに売りたい人は、当社手数料8%は忘れずに計算して下さい。
きまったら当センターが至急連絡します。
またトラブル防止のため、あらかじめ必要なことなどは別紙にて書いて下さい。(故障品不可)

注意●売買金額が3万円以下の場合、手数料は別途料金になります。
●送料は、お客様負担となります。
●登録期間3ヶ月間(再登録可)

コンピュータ&ビジュアル
マイクロアーツ



レビュー

●パソコンクリエーター御用達
〈ゲームからビジネスまで〉

MSX 2+
PC-9801 RX.RA
PC-8801 FE.MA2.VA2
X68000 ACE
PC-286 VE.LE

実力機勢ぞろいの1989年
まさにパソコン元年!!

ご注文・お問い合せは

☎ **0462(54)3300** 年中無休 AM10:00〜PM8:00

NEC
◎PC-9801ベスト
セレクション



PC-9801RX2 ¥398,000
PC-KD854N ¥ 84,800
PC-PR201G ¥158,000

定価合計 ¥640,800
アーツ価格 ?

20MB・40MBハードディスク
各社大特価!!

ナイス
クレジット
取り扱い中

NEC
◎ホビーユーザーには
これでキマリ!!

PC-8801MA2 ¥168,000
トムソン4475N ¥ 99,800

定価合計¥267,800
アーツ価格 ?

各社MSX2+パソコン
大特価!!



エプソン
PC-286VE-STD ¥298,000
アーツ価格 ?

シャープ
X68000ACE ¥319,800
アーツ価格?

とにかく安い!!

始めてパソコンをご購入の方
アーツが親切アドバイス

中古パソコン
(クレジットOK!!)

PC-9801(ロム付)	¥ 39,000	〈本体〉	PC-8801MK2-30	¥ 42,000	〈ディスプレイ〉	PC-KD551	¥ 38,000	〈関連機器〉	PC-9881	¥ 48,000
PC-9801E	¥ 50,000		PC-8801FR30	¥ 69,000より		PC-KD851	¥ 52,000		PC-80S31	¥ 33,000
PC-9801F2	¥ 75,000		PC-8801SR30	¥ 69,000より		PC-KD852	¥ 42,000		TF-10FM	¥ 33,000
PC-9801M2	¥128,000		PC-8801MR	¥ 79,800		PC-KD853	¥ 55,000		MB-27611	¥ 39,000
PC-9801U2	¥ 75,000		PC-8801FH30	¥ 79,800		PC-KD854	¥ 43,000		(予約もOK)	
PC-9801UV2	¥135,000		PC-8801MH	¥ 88,000		PC-KD862	¥ 49,000		TR-24CL	¥ 27,000
PC-9801UV21	¥149,000		PC-8801FA	¥ 90,000		PC-KD863S	¥ 62,000		PC-PR101TL	¥ 39,000
PC-9801VM2	¥180,000		PC-8801MA	¥ 99,800		CU-14AD	¥ 45,000		PC-PR201	¥ 50,000
PC-9801VX2	¥198,000		PC-8801FE	¥ 86,000		CMT-146L	¥ 38,000		PC-PR406	¥ 33,000
PC-9801VX21	¥230,000		PC-88VA	¥130,000		4000文字カラー	¥ 32,000より		AP-80EX	¥ 32,000

(在庫は毎日変動しますので必ずお電話で御確認下さい) TEL.0462-54-3300

FM-NEW7	¥ 12,000	MZ-80B	¥ 25,000
FM-77AV2	¥ 40,000	MZ-1500	¥ 18,000
X1ターボ30	¥ 58,000	MZ-2521	¥ 50,000
X1ターボ2	¥ 62,000	X68000	¥190,000
X1ターボZ	¥ 79,800	X68000セット	¥250,000

ワープロ新品・中古お取り扱い中!

各社本体、ディスプレイ、プリンター、RAMボード、サウンドボード、インターフェース、ソフト、ケーブル、ロムetc...
新品、中古 取り扱い致します
お気軽にお問い合わせください

周辺機器、サプライもグッドプライス

外付ドライブ		マウス	
3.5インチ2HD2ドライブ	¥45,000	88.MSX用	¥ 5,000
5インチ2HD2ドライブ	¥53,000	9801用	¥ 5,000
モデム			
オムロンMD1200A	¥19,800	シグマ	
MD2400B	¥38,000	縦型ラック	
MD2400F	¥47,000		¥19,800より

ジョイスティック・フロッピーケース・フロッピーディスク
ソフト・各種ボード・ケーブルも通販が便利

下取り、買取り募集中 !!

PC-9801シリーズ
(E.F2.M2.U.UV.VM.VX.RX)
PC-8801シリーズ
(SR.FR.MR.MH.FA.MA.VA)
X68000シリーズ
X1ターボシリーズ

4000文字
ディスプレイ
(デジタル・アナログ)
FM用ドライブ
ゲームソフト
(88.98.X68K用)

マイクロアーツでは各社本体、・ディスプレイ
プリンター・周辺機器・ソフト・ファミコン
レーザーディスク買取り致します。
(担当 横内まで)

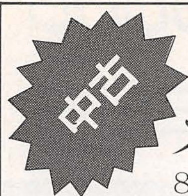
パソコン委託販売致します。
《お知らせ》

毎月2回発行(1日・15日)のパソコンお買得情報や中古周辺機器・中古ゲームソフト在庫を掲載しましたアーツリストをご希望の方は封書に60円切手2枚同封の上お申し込みください。あなたのパソコン情報もお待ちしています。

コンピュータ&ビジュアル
マイクロアーツ

〒228 神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F
㈲マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300(代表) FAX.0462(54)3336

ハガキ、FAXによるお問い合せ大歓迎お支払いは
銀行振込か現金書留で30,000円以上のお買い上げ
送料無料
振込銀行 横浜銀行 座間駅前支店 普通707388
㈲マイクロアーツ



スプリングフェア!

88用ソフト(中古)サービス中

〈88シリーズ〉

PC-8801MK2-30 …………… ¥48,000
PC-8801MK2SR-30 ………… ¥65,000
PC-8801MK2FR-30 ………… ¥65,000
PC-8801MK2MR-30 ………… ¥68,000
PC-8801FH30 ……………… ¥69,800
PC-8801FA ………………… ¥84,000
PC-8801VA ……………… ¥130,000

〈98シリーズ〉

PC-9801F2 ………………… ¥75,000
PC-9801M2 ……………… ¥135,000
PC-9801UV2 ……………… ¥138,000
PC-9801VM2 ……………… ¥185,000
PC-9801VM21 …………… ¥210,000
PC-9801VX21 …………… ¥230,000

〈ディスプレイ〉

PC-KD854	¥45,000
PC-KD852	¥46,000
PC-KD862	¥49,800
PC-KD851	¥52,000
PC-KD551K	¥39,800
PC-KD863S	¥62,000
PC-KDTV352	¥59,800
PC-KDTV351	¥56,000
PC-KD351	¥25,000
PC-KD251	¥24,000
PC-TV453N	¥69,800
CU-14AD	¥45,000
CMT-146L	¥39,800
CU870D	¥52,000

常に在庫の価格は変動しています。

〈FMシリーズ〉

FM-7	¥10,000
FM-7702	¥28,000
FM-77AV2	¥38,000

〈X1シリーズ〉

X1ターボ30	¥64,000
X1ターボ2	¥68,000
X1ターボ3	¥68,000
X68000	¥195,000

〈MSX〉

FS-A1F	¥18,000
HB-F1MK2	¥24,000
HB-F900	¥52,000

〈週辺〉

PC-8801-23	¥20,000
PC-8801-22	¥10,000
PC-8801-20	¥10,000

クリエイティブルなあなたに!!

サンマックス
ベストアドバイス

●サンマックストレードシステム

〈ディスプレイ〉

希望商品	差　額	下取り商品
PC-KD854N	40,000	KD854
	45,000	KD852
	55,000	KD351
PC-KD853N	62,000	KD854
	67,000	KD855
	77,000	KD251K
PC-KD863S	55,000	KD851
	57,000	KD853
	50,000	TV352
PC-KD863G	50,000	TV453N
	55,000	TV452
	75,000	KD-854
PC-TV453N	56,000	KD-863S
	70,000	KD862
	68,000	KD861

〈本　体〉

希望商品	差　額	下取り商品
PC-9801RX2	120,000	VX2
	110,000	VM21
	100,000	VX21
PC-9801LV21	150,000	UV2
	140,000	UV21
	130,000	UV11

●上記以外でも御見積りいたします。

♥今月のお買得情報

●トムソン4475N……………¥(Tel特価)
(定価99,800)
●ハードデスク(インターフィス付)
(SPS20)……………………¥(Tel特価)

♣今月の買取り情報

●X68000(セット)…………220,000円
●PC-9801 UX21……………140,000円
●PC-9801 UV21……………130,000円

◆サンマックス情報

●セガメガドライブ、PCエンジン 販売中!
●ゲームソフト(88用、68000用)販売中!
(中古品有り)

㈱サンマックス(厚木営業所)
TEL 0462-29-6171㈹
FAX 0462-29-6173㈶
ハガキ 神奈川県厚木市旭町3-9-15
振込先 大和銀行 厚木支店
(普通) 7035682
口座名 ㈱サンマックス

3万円以上無料配送!!

システム・ワールド

SUNMAX

0462-29-6171

AM10:30 ──▶ PM8:00
定休日《毎週水曜日》

ゴールデンセール

激安

ビッグフェアー

単品でもOK!!です。

PC-9801 RX2 ¥398,000
CU-14CD ¥84,800
¥482,800
セットで
特価¥337,000

PC-9801 RA2 ¥498,000
CU-14CD ¥84,800
¥582,800
セットで
特価¥400,000

PC-9801 UV11 ¥265,000
CU-14CD ¥84,800
¥349,800
セットで
特価¥240,000

PHC70FD ¥64,800
DM-405S(MSX用モニター) ¥69,800
¥134,600
セットで
特価¥80,000

新同 X-68000 ACEHD ¥399,800
CZ-601D ¥119,800
¥519,600
セットで
特価¥370,000

新同 X-68000 ACE ¥319,800
CZ-601D ¥119,800
¥439,600
セットで
特価¥315,000

下記掲載価格は、新品同様品の価格です。全商品、新品も新同品と変らぬ安さで販売いたします。TELにてどしどしお問い合わせ下さい。

〈パソコン本体〉	
PC-9801RA5	¥539,000
〃 RA2	¥348,000
〃 RX4	¥415,000
〃 RX2	¥283,000
〃 VM11	¥235,000
〃 UX21	¥235,000
〃 UV11	¥188,000
〃 CV21	¥235,000
〃 LS5	¥630,000
〃 LS2	¥459,000
〃 LV21	¥240,000
〃 U2 (中古)	¥75,000
〃 E (中古)	¥55,000
PC-286X-H20	¥417,000
〃 X-STD	¥320,000
〃 VE-H20	¥313,000
〃 VE-STD	¥198,000
〃 LE-H20	¥373,000
〃 LE-STD	¥273,000
〃 STD	¥198,000
X68000ACE	¥223,000
〃 -HD	¥279,000
PC-8801VA2	¥218,000
〃 MA2	¥120,000
〃 FE	¥94,000
〃 MR (中古)	¥78,000
〃 FR (中古)	¥65,000
X-1TurboZ III (中古)	¥78,000
〃 II (中古)	¥68,000
〃 30 (中古)	¥59,800
X-1F/20 (中古)	¥30,000
〃 10	¥12,800
FM-77AV20EX	¥69,800
FS-A1WX	¥55,000
〃 FX	¥46,000
HB-X1DJ	¥58,000
PHC-70FD	¥50,000
その他本体大安売り!!	
〈ディスプレイ〉	
PC-TV455	¥115,000

PC-TV353	¥74,000
PC-KD854n	¥54,000
PC-KD863S	¥83,000
CU-14CD	¥52,000
CMT-147S	¥48,000
CMT-147H	¥54,000
CZ-603D	¥63,000
CZ-601D	¥85,000
CZ-611D	¥104,000
CZ-860D	¥76,000
DM-405(21ピン/8ピンRGB)	¥29,800
FM-DPC433	¥69,800
その他ディスプレイ大安売り!!	
〈プリンター〉	
NM9950 II	¥110,000
PC-PR201G	¥99,800
PC-PR101E2	¥65,000
PC-PR101TL2	¥55,000
VP-4800PC	¥243,000
VP-1000PC	¥95,000
VP-135EXPC	¥75,000
AP-800PC	¥78,000
AP-550PC	¥50,000
M1724P	¥63,000
CR-3415CL	¥103,000
TX-24CL	¥48,000
CZ-8PC3	¥52,000
CZ-8PK7	¥89,000
その他プリンター大安売り!!	
〈ドライブ・ハードディスク〉	
FDC-352A	¥41,000
FDC-351Y	¥33,000
FDC-54	¥53,000
FD-8I(2HDI/Fボード)	¥14,800
MC-40S	¥110,000
MC-20EX	¥80,000
CRC-MH4	¥95,000
CRC-MH4H	¥111,000
CRC-HD2A	¥63,000
HD-404HS	¥105,000
その他ハードディスク大安売り!!	

〈小物〉	
FM-1	¥13,500
CZ-8BS1	¥19,500
LHC-11(2HDケーブル)	¥5,800
I/Oデータ2MB RAMボード	¥42,000
I/Oデータ1.5MB	¥34,000
1200ボーモデム	¥16,800
2400ボーモデム	¥38,000
AR2415用 512Kバッファ	¥21,000
キーボードカバーVX	¥1,400
キーボードカバーRX	¥2,300
MZ-1E14,1E18,5Z002,6P09,6P07,1C26	¥980均一
MZ-1M08	¥1,980
98バスマウス	¥3,500
JOYCARDスーパー	¥1,600
SHARP小物	15%Off
NEC小物	15%〜20%Off
富士通小物	20%Off
その他小物大安売り!!	
〈ソフト〉	
アスキー、サムシンググッド、ミルキーウェイ、dBソフト、PCA	20%〜25% Off
管理工学、日本マイコン、マイクロソフト、テクニカルソフト	25%〜30% Off
ジャストシステム、ロータス、東海クリエイト	25%〜35%Off
ライフボード、MSA	15%〜25%Off
その他ソフト大安売り!!	
〈ワープロ〉	
OASYS30AF III	¥148,000
OASYS30MS	¥123,000
OASYSFROM11D	¥78,000
文豪ミニ5HA	¥90,000
ルポ90F2	¥79,800
OASYS30AF (中古)	¥69,800
OASYSfrom10S	¥68,000
その他ワープロ大安売り!!	

掲載商品は、ほんの一例だけです。その他、ソフトからハード・周辺機器まで全商品格安にて販売いたします。

NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●代金引換システム

現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

●お申込み方法

1 お問合せ、ご注文はお電話で!
2 コンピュータ登録(ご予約受付)
3 お手続き(銀行振込、現金書留、クレジット)
4 ユーバースメイト自動ご入会(コンピュータ登録)
5 配送センターより発送(ご入金確認後)

お手持ちのパソコンの購入月日、機種名、箱付属品等の有無、保証書の有無、ソフト本等と購入希望機種名を明示して、ハガキか電話でお知らせください。当社で即時に無料査定してご連絡いたします。

〈会員募集のお知らせ〉

ユーバースの会員が新しくなります。金800円と住所、氏名、電話番号を記入したメモを同封のうえ、現金書留、郵便為替でお近くのユーバースへお送り下さい。特典 ①会員証発行 ②お得な会報発行 ③会員特別バザール開催予定〈通販も可〉 ④その他特典がいっぱい ※旧会員の方も上記の方法で再申込みお願いします。

556 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F) ㈱ユーバース 行
600 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F) ㈱ユーバース 行
650 神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街) ㈱ユーバース 行

①メーカー・機種名 ②購入年月日 ③箱付属品等の有無 ④ソフト・本等 ⑤売り希望価格 ⑥購入希望機種メーカー・機種名 ⑦住所氏名・年令・TEL

パソコンディスカウント
UBERS
・ユーバース・

恵美須町駅から徒歩3分
元町駅から徒歩3分(国鉄高架下)
地下鉄四条駅6番出口30秒

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

大日本橋阪店 大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F) ☎(06)631—4016 FAX06(631)8145
振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店 口座番号 普通口座3135055 ㈱ユーバース

神戸店 神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街) ☎(078)371—1030
振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店 口座番号 普通口座3301768 ㈱ユーバース

京都店 京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F) ☎(075)341—1444 FAX075(343)4226
振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店 口座番号 普通口座3164309 ㈱ユーバース

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New

待望のコントロールBOX KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！ 中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!! ●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

本物ゲームがステレオになった！ AV感覚満点

■価格（KIC-045DX完成品）
Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応…………………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応…………………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1～2ch） ★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案新請済

★ただ今発売記念セール中！



付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New

高性能になって新登場！
コントロールBOX KIC-045DX

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンド
★高画質になって画面もスッキリ（ビデオ対応）

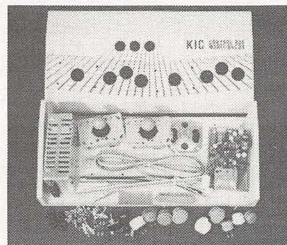
近日発売予定
●ファミコン・PCエンジン・他パソコンのコントローラーとして使用できます。
●チェックボード（機能検査器）

いつでも新型と同じ機能にバージョンアップできます。旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。
▶詳細はハガキにて当社サービス部まで改造案内書を御請求下さい。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
★ハードに強くなろう！ 組立フルキットにチャレンジ!!〈図解入り、マニュアル付〉

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。（Bタイプには付属していません）★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります 約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応か選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。
※詳しい資料・在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

コントロールBOX用パーツ
各種部品格安販売中!!

ショールームオープン!!

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1：00～6：00

コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
コア日本橋2F ☎06-643-7641㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

ゲーム基板お探しのあなた

うちのタマや知りませんか？



（ゲーム基板は常時在庫2,000枚。新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。）

PCB

コントロールBOX（KIC-045DX）も発売中！

全国通信販売

販売リストを御希望の方はハガキで住所・氏名（フリガナ）・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「BM係」まで

ショールームオープン
展示販売中

京王線 至新宿 代田橋 至調布 歩道橋 甲州街道 酒店 不動産 玉屋 カメラ店
駅より徒歩３分です

基板売買のトータル・アドバイザー
株式会社 **玉屋**
〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(323)5524（販売部）
FAX.03(323)9915
営業時間：AM9:00〜PM7:00（平日）
AM10:00〜PM5:00（日，祭）



★ゲームに金縛り!!



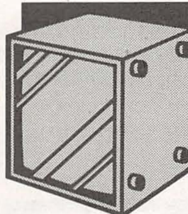
■業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!■

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! コントロールBOX（KIC-045DX）もさらにパワーアップして登場。ステレオ2スピーカー、ヘッドホン端子付、ビデオ/RF出力も高画質になりました。しかも価格はすえおき、買うなら今しかない!!（旧タイプをお持ちの方は実費のみで改造致します。ゲーム基板も格安で販売中、アフターサービスも万全です。）

★ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。　★代金引き換え発送もできます。

KIC−045DX
Ⓐビデオ出力タイプ ¥34,000
ⒷRGB出力タイプ ¥28,000
ⒸA＋Bタイプ ¥37,000
㈱キョーワインターナショナル製　●組立キットはそれぞれ¥5,000円引

20インチRGBモニター



タテ画面ヨコ画面兼用
21PIN入力端子付
画面反転機能付
限定販売
¥55,000

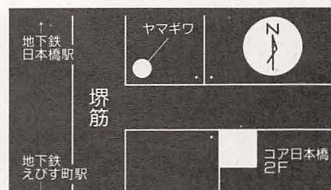
通信販売もやってます

●詳しい資料ご希望の方は60円切手２枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641



アーケードゲーム大旋風!! *全国通信販売*

本物のアーケードゲーム(ゲーセン版)が自宅で体験できる、ゲーム基板の送料無料、全国どこで買っても同一価格

◎ゲーム基板在庫多数…………¥3,000より　◎18インチゲーム機(完全整備済)…………¥35,000～¥43,000

★特選PCB在庫リスト★

アテナ	12K	迷宮島	38K	テラフォース	35K
R-TYPE	75K	ダークミスト	10K	クリキントン	50K
1943 改	40K	ジャッカル	23K	スクランブルF	28K
虎への道	38K	ジェネシス	8K	武田信玄	78K
メトロクロス	12K	ゼビウス	6K	アレックスキッド	45K
ブレイウッド	18K	やんちゃ丸	12K	ギャリバン	12K
ザインドスリーナー	17K	ブラックドラゴン	25K	銀河任侠伝	18K
ワードナーの森	28K	未来忍者	145K	ツインビー	38K
フェアリーランドストーリー	18K	麻雀学園(P付)	45K	闘いの挽歌	15K
カルノフ	30K	Mr. DO	8K	ドラゴンスピリット	80K
子連れ狼	28K	ペラボーマン	85K	ソンソン	8K
ワンダープラネット	35K	カルテットII	43K	戦場の狼	12K
イメージファイト	130K	コブラコマンド	45K	タイムパイロット	4K
霊界道士	38K	Mr. ヘリの大冒険	70K	グラディウスII	80K
バンガードII	10K	ニュージーランドストーリー	60K	ライフフォース	45K
スペランカーII	12K	地獄めぐり	55K	奇々怪界	13K

*必ず電話で在庫確認、予約をしてから送金してください*その他多数在庫有り　◆1K＝千円　◆P付＝専用パネル付

詳しい資料一無料提供中!! ハガキでお申込みください。
宛先……〒183 東京都府中市新町3－15－5 BM係り

タイムマシン ☎0423-67-1129
受付時間 午後4：00～8：00

大阪日本橋

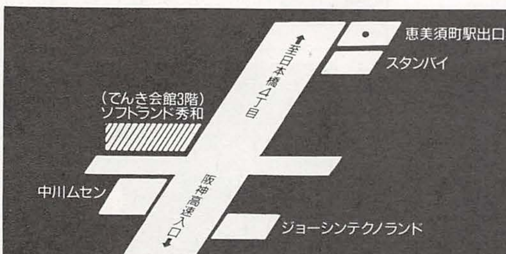


「関西のゲーム・マニア指定店」

在庫は2,000枚……すぐ有る在庫

★詳しいカタログをご希望の方は60円切手を2枚お送り下さい。
★通信販売をご利用の方は、TELにて欲しいゲームの在庫確認を行なって下さい。その後で現金書留で送金して下さい。商品は、代金到着後3日以内に届きます。
★ナムコのシステム1用ROM及びゲーム・テーブルも販売致しております。(ゲーム・テーブルは近距離ならば別料金で配達致します。例＝大阪市内は5千円)
★専用電源、各種コネクター、新品／中古パネル、EP-ROM在庫多数有り！！！。

●当店では基板の買取り、下取りも行なっております。詳しくは、TEL.か店頭にて!!
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館 3階
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222



ゲーム基板販売
SOFTLAND
ソフトランド 秀和
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-649-7177
FAX 06-649-7222

あなたのパソコン&ソフトをどこよりも 高く 買い取り交換いたします。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

新品への下取り交換例

NEC PC-9801RX2(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥235,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥210,000
PC-8801mkIISR/30	+¥203,000
PC-8801FH/30	+¥197,000
PC-9801F2	+¥195,000
PC-9801M2	+¥157,000
PC-9801VF2	+¥165,000
PC-9801YM2	+¥110,000
PC-9801VX2	+¥ 75,000
PC-9801VX21	+¥ 65,000

NEC PC-8801MA 2(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 80,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 55,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 48,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 45,000
PC-8801FH/30	+¥ 42,000
PC-8801MH	+¥ 38,000
FM-77AV2	+¥100,000
CZ-852C	+¥ 95,000
CZ-856C	+¥ 90,000
CZ-880C	+¥ 80,000

EPSON PC-286VE·STD(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥170,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥145,000
PC-8801mkIISR/30	+¥138,000
PC-8801FH/30	+¥132,000
PC-9801F2	+¥130,000
PC-9801M2	+¥ 92,000
PC-9801VF2	+¥100,000
PC-9801VM2	+¥ 45,000
FM-77AV2	+¥192,000
FM-16βFDII	+¥150,000

NEC PC-8801FE(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 57,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 32,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 25,000
PC-8801FH/30	+¥ 19,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 22,000
PC-8801MH	+¥ 15,000
FM-77AV2	+¥ 77,000
CZ-852C	+¥ 74,000
CZ-856C	+¥ 72,000
CZ-880C	+¥ 57,000

中古品への下取り交換例

NEC PC-8801mkIISR/30(中古品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 49,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-852C	+¥ 58,000
CZ-856C	+¥ 48,000
CZ-880C	+¥ 15,000

NEC PC-8801FH/30(中古品)	
DC-8801mkII/30	+¥ 58,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 21,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 25,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-880C	+¥ 23,000

NEC PC-9801VM2(中古品)	
PC-8801mkIISR/30	+¥115,000
PC-8801FH/30	+¥112,000
PC-9801F2	+¥103,000
PC-9801M2	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥150,000

買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス

UP'S

☎03(257)0490㈹
〒101 東京都千代田区外神田 4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549

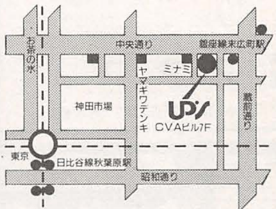
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶ AM10:30〜PM7:00(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

振り込み口座▶三和銀行新橋支店
㊟274937 ㈱サードウェーブ

営業時間
AM10:30〜PM7:00(木曜定休)



新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付
初期不良は交換します。(一週間以内)
新品ソフト特価!!

☎06-644-0554
電話受付10:00〜7:00

新品超特価コーナー日本一!

- NEC9801、エプソン286シリーズ……とにかく安い!
- X1Fモデル10、X1Gモデル10……9,600円
- X1ターボZIII……大特価
- X1ターボIII、X1ターボZ……68,000円、76,000円
- X1用FM音源ボード……18,900円
- X68000、ソフト、周辺機器……どこよりも安くします。一度電話してね。
- PC8801FE、MA2……89,000円、115,000円
- PCエンジン、セガメガドライブ……17,000円、17,000円
- KD854N、863S……53,000円、77,000円
- CZ8PC3、CU14CD……50,000円、51,000円
- PC88VA2……198,000円
- CZ52F……19,800円
- PC9801、PC8801用マウス……3,900円
- サウンドボードII……31,000円
- FS-A1FX、FS-A1WX……43,000円、52,000円
- PC9801-26K……18,900円
- FM77AV40SX、TV155……119,000円、95,000円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,000	7,800
ディスクシステム	2,500	5,000
ゲーム基板	——	特価
PCエンジン	10,000	14,000
マスターシステム	3,000	6,000
セガメカドライブ	10,000	14,000
アップルIIC、e(IIeは5千円安)	25,000	45,000
データーレコーダー	1,500	4,000
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。
■振込先■近畿銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーデイング

各メーカー修理します

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1 万円高)	195,000	210,000
9801LV21(PC286L-Nは1万円安)	170,000	190,000
9801VM2(VM21は1万円高)	150,000	170,000
9801UV2(UV21は5千円高)	130,000	145,000
9801VF2	100,000	115,000
9801M2	110,000	125,000
9801F2	60,000	75,000
98LTモデル1(モデル11は5千円高)	40,000	60,000
PC286VSTD(VEは1万円高)	140,000	160,000
PC88VA	110,000	130,000
8801MA	88,000	100,000
8801FA	83,000	93,000
8801MH	67,000	80,000
8801FH30	65,000	79,000
8801MR	55,000	70,000
8801FR30(SRは3000円高)	48,000	65,000
8801FR20(SRは3000円高)	38,000	54,000
8801FR10(SRは3000円高)	30,000	40,000
8801mkII30	18,000	37,000
8801mkII20	13,000	27,000
MSX2用ディスクドライブ	8,000	14,000
MSX2 A1、F1	5,000	11,000
MSX2ディスク付	15,000	26,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	220,000	260,000
ターボIII(Zは7千円高)	43,000	60,000
X1ターボII	42,000	57,000
X1ターボ40	38,000	53,000
X1ターボ30	40,000	55,000
X1ターボ20	27,000	45,000
X1G30	18,000	34,000
X1F20	13,000	23,000
X1、X1C、FM7	3,000	8,000
MZ1500	5,000	10,000
MZ2500	18,000	30,000
X1ターボ用純正モニター	35,000	52,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	18,000	29,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	14,000	24,000
FM77AV20(40は1万円高)	25,000	43,000
FM77AV2	18,000	36,000
FM77L2、L4	15,000	32,000
FM77D2	15,000	30,000
FMTV151(152は4,000円高)	22,000	40,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	15,000	25,000
200ラインカラーモニター	6,000	17,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple Commodore AMIGA
アップルII、マック
全品28%OFF!
スーパーシリアルカード……¥4,800
プリンターカード…¥4,800
マック高価買取中!



ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。

夜間受付(PM8:30〜10:00)
0724-44-1781

スタッフ募集!

NOVA に技あり、安さあり・・・!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン



〈4050文字基本セット〉 チルト台付

注文No.B-0301
N E C PC8801FE ¥129,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥228,800

限定30セット 特価132,000円
初回／¥5,340／月々¥3,700×23回／ボ1.6万×4回

〈純正基本セットA〉 注文No.B-0302
N E C PC8801FE ¥129,000
N E C PCKD863S ¥118,000
定価合計 ¥247,000

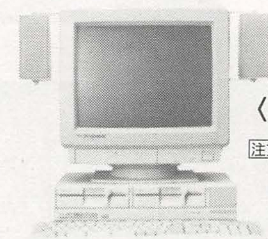
特価 ？？？円
初回¥5,300／月々¥5,100×23回／ボ2.2万×4回

注文No.B-0303
〈純正基本セットB〉
N E C PC8801FE ¥129,000
N E C PCKD863G ¥138,000
定価合計 ¥267,000

特価 ？？？円
初回¥5,650／月々¥5,500×23回／ボ2.4万×4回

別売パワーアップオプション
N88日本語BASICシステムディスク
PC88D41-2W……~~¥16,000~~
ステレオサウンドボードII
PC8801-25………~~¥39,800~~

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー



〈4050文字基本セット〉 チルト台付

注文No.B-0304
N E C PC8801MA2 ¥168,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥267,800

限定30セット 特価162,000円
初回／¥6,040／月々¥4,500×23回／ボ2万×4回

〈純正基本セットC〉 注文No.B-0305
N E C PC8801MA2 ¥168,000
N E C PCKD863S ¥ 99,800
定価合計 ¥286,000

特価 ？？？円
初回¥6,000／月々¥5,900×23回／ボ2.6万×4回

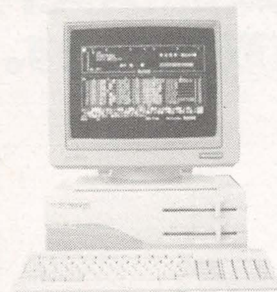
注文No.B-0306
〈純正基本セットD〉
N E C PC8801MA2 ¥168,000
N E C PCKD863G ¥138,000
定価合計 ¥306,000

特価 ？？？円
初回¥7,480／月々¥6,200×23回／ボ2.8万×4回

ノバ 情報機器
NOVA情報機器

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0307

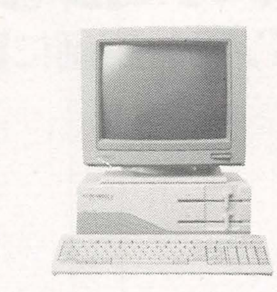


PC-9801VMII
N E C PC9801VM11 ¥328,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥427,800

特価285,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,050	9,700×35
	48	0	8,600	7,700×47

限定30セット 注文No.B-0308

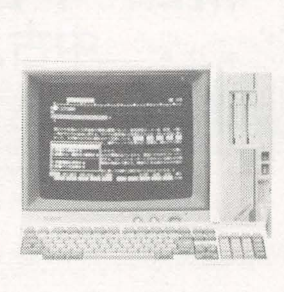


NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RX2
N E C PC9801RX2 ¥398,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥497,800

特価335,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	13,050	11,400×35
	48	0	12,500	9,000×47

限定30セット 注文No.B-0309



PC-9801UVII
N E C PC9801UV II ¥265,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥364,800

特価235,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,050	8,000×35
	48	0	9,400	6,300×47

注文No.B-0310



PC-9801RA2
N E C PC9801RA2 ¥498,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥597,800

特価405,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,150	13,800×35
	48	0	14,200	10,900×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！ 営業時間 平日 10:00〜20:00 日曜祭日 10:00〜19:00 ★年中無休

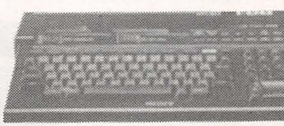
限定30セット 注文No.B-0311
20Mバイトハードディスク搭載
HDモデル登場

パーソナルワークステーション
X68000
ACE-HD 注文No.B-0312
シャープ CZ-611C-GY ¥399,800
シャープ CZ-601D-GY ¥119,800
定価合計 ¥519,600
特価 ？？？円

クレジット回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	14,200	13,300×35
48	0	13,500	10,500×47

ますます身近な、MSX2。これは凄いゾMSX2+！

MSX2 注文No.B-0313
F1XD mk2
特製プログラミングおたすけディスク付
SONY HB-FIXDmk2
¥49,800 特価38,500円



MSX2+ 注文No.B-0314
F1XDJ
SONY HB-FIXDJ
¥69,800 特価53,500円

MSX2+ A1FX 注文No.B-0315
ナショナル FS-AIFX
3.5インチFDD、JIS第1水準
グラフィックツール・ディスクツール付
¥57,800
特価 ？？？円

MSX2+ A1WX 注文No.B-0316
ナショナル FS-AIWX
FM音源内蔵・JIS第1・2水準
日本語ワープロ内蔵
¥69,800
特価 ？？？円

☎03-591-8761
大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ

●Snapper SP-340
40MB
~~¥125,000~~
特価9?,000円

●ユーステック SP520 I/F付
¥98,000 特価¥49,800

●THOMSON 4475N
14インチカラーディスプレイ
0.31mmドットピッチ・チルト台付
アナログ/ディジタルケーブル付
特価49,800円

●HD404HS
40MB ¥138,000
ハイスピード・28mS
特価 ？？？円

モデム

●オムロン MD-2400B ¥49,800→35,800円
●オムロン MD-1200A2 ¥24,800→16,000円
●エプソン SR-240AT ¥59,800→電話にて激安
●アイワ PV-A2400MNP4 ¥46,800→電話にて激安
●アイワ PV-A1200mKII ¥26,800→電話にて激安
●NEC COMSTAR2424AT/5 ¥66,000→電話にて激安

日本一の大特価

マウス＆ハンディスキャナー

●NEOS MS-50L(マウス)……¥5,800→4,000円
●NEOS MS-50HR(マウス)……¥9,800→6,500円
●NEOS MS-40(マウス)……¥12,800→7,800円
●スピタル MT98H(マウス)……¥6,800→2,800円
●ハル研 HIS-10Y……¥29,800→19,800円
●ハル研 HWS-10G……¥34,800→23,000円
●オムロン HS-10R……¥49,800→36,000円
●エプソン GT-100V……¥44,800→電話にて激安
●オムロン HS-7R……¥39,800→28,800円
●シャープ JX-100……¥89,800→電話にて激安
●エプソン GT1000……¥79,800→電話にて激安

プリンター

●エプソン AP550PCセット ¥69,800→電話にて激安
●エプソン AP800PCセット ¥99,800→電話にて激安
●エプソン HG800PCセット ¥168,000→電話にて激安
●エプソン VP-800 PCセット ¥124,000→電話にて激安
●エプソン VP-1000 PCセット ¥154,000→電話にて激安
●エプソン VP135KEXPC ¥100,000→電話にて激安
●スター精密 TX-24CL (PC、AX・J3100対応、24ドット熱転写カラー、ケーブル付) ¥69,800→電話にて激安
●スター精密 CR3415CL ¥148,000→電話にて激安
●NEC PC-PR101TL2 ¥83,800→電話にて激安
●NEC PC-PR201TH ¥145,000→電話にて激安
●NEC PC-PR201G ¥158,000→電話にて激安

アフターサービスも万全
お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしております。すので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器
NOVA情報機器
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FE 下取機種	下取差額
PC8801FR/30	50,000円
PC8801mkIISR/30	55,000円
PC8801FH/30	50,000円

購入機種 NEC PC-8801MA2 下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	80,000円
PC8801mkIIFR/30	80,000円
PC8801mkIISR/30	85,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21 下取機種	下取差額
PC9801U2	195,000円
PC8801mkIIFR/30	190,000円
PC8801mkIISR/30	180,000円

購入機種 NEC PC-9801VM II 下取機種	下取差額
PC9801VM2	100,000円
PC9801U2	190,000円
PC8801mkIIFR/30	185,000円

購入機種 PC-9801RA2 下取機種	下取差額
PC9801VX21	178,000円
PC9801VX2	198,000円
PC9801VM21	208,000円

購入機種 ナショナル(MSX2+FDD付) FSA1WX 下取機種	下取差額
SONY HB-F1XD	37,000円
ナショナル FS-A1F	37,000円
SONY HB-F1II	47,000円

購入機種 NEC PC-9801RX2 下取機種	下取差額
PC9801VX2	128,000円
PC9801VX21	138,000円
PC9801VM2	148,000円

購入機種 PC-9801UVII 下取機種	下取差額
PC9801UV2	105,000円
PC9801UV21	65,000円
PC9801U2	145,000円

今月の超お買徳中古パソコン

NEC PC9801LS2
32ビット・ラップトップ
注文No.B-0317 2台限定
¥628,000→**380,000円**

NEC PC9801VX41
20MBハードディスク内蔵
注文No.B-0318 3台限定
¥630,000→**290,000円**

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン/全品完全保証付

CPU

富士通 FM-77AV20-2 ¥39,800から
FM-77-AV40 ¥45,000から
NEC PC-8801mkII/30 ¥45,000から
PC-8801mkIISR/30 ¥79,000から
PC-8801mkIIFR/30 ¥69,800から
PC-8801mkIIMR ¥69,800から
PC-8801FH/30 ¥79,800から
PC-8801MH ¥88,000から
PC-9801U2 ¥69,800から
PC-9801UV2 ¥128,000から
PC-9801VM2 ¥158,000から
PC-9801VF2 ¥108,000
PC-9801VM21 ¥175,000から
PC-9801VX2 ¥175,000から
PC-9801M2 ¥135,000から
PC-9801V×21 ¥228,000から
PC-9801F2 ¥89,800から
シャープ X1Gmodel10 ¥9,800から
X1Fmodel20 ¥29,800
X1Gmodel30 ¥33,000から
X1ターボIII ¥65,000から
X1ターボZ ¥79,800から
X1ターボ40 ¥45,000から
X1twin ¥46,000から
ナショナル FS-A1(MSX2) ¥12,800
FS-A1F ¥25,000
HB-F1(MSX2) ¥12,800
HB-FIXD ¥29,800

大特価

プリンター

シャープ CZ8PD2S ¥29,800から
NEC PC-PR201H3 ¥157,000
PC-PR201G ¥98,000
PC PR101TL2 ¥47,000
NM9900 ¥110,000
NEC PC-PR201H(カットシートフィーダー付) ¥110,000
PC PR201TL ¥98,000
エプソン HG2500 ¥98,000
VP-135K(新同)(トラクタ付) ¥69,800
エプソン VP500PC ¥43,000から
富士通 FM-PR451 ¥45,000
シャープ CZ8PK5 ¥26,000
CZ8PD2R ¥9,800

ディスクユニット

シャープ CZ 503F(X1用シングル) ¥25,000
CZ 502F(新同)(X1用デュアル) ¥49,800
グロリア GD55V ¥38,000
ランド LDS3VM ¥25,000
クロリアシステムスGD-50HS(98用) ¥33,000
クロリアシステムスGD-35S(98用) ¥25,000

ディスプレイ

NEC PCKD552 ¥29,800
トムソン 4475N ¥35,000
2000文字カラー ¥15,000から
シャープ CZ820D ¥39,800
サンヨー CMT-147L(新同) ¥45,000
NEC PC-KD852 ¥35,000
PC-KD854 ¥39,800

ワープロ

富士通 オアシス30AFII(新同) ¥137,000
NEC 文豪7H ¥108,000
文豪5H ¥49,800
文豪5HA ¥59,800
キャノン アルファー250(新同) ¥132,000
アルファー200(新同) ¥89,000
東芝 ルポ80F(新同) ¥69,800
ルポ90F2(新同) ¥118,000
ルポ56F ¥49,800

その他デバイス

20MBハードディスク ¥49,800から
シャープ CZ8BV1(新同) ¥31,000
40MBハードディスク ¥69,800
各種データレコーダ ¥5,000から

ノバ 情報機器
NOVA情報機器 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348

キリトリ線

BM3月号 **商品申込用紙**
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和　年　月　日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

求む!!
PC-6601シリーズ
高価買取
☆希望のねだんで引取りま〜す。



▶ジニアス・スクールでは、右のモニター貸出用のパソコン機(PC-6601シリーズ)を求めています。
上記のパソコンをゆずってくださる方はご連絡下さい。
★ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・パソコンの機種名希望金額を記入のこと。

genius school

モニター募集

"普通の小学生がわずか8ヶ月で中3英語習得"

▶読売新聞・日本経済新聞・TBSテレビ系が「まさに奇蹟の教育」と絶賛の、コンピュータ自主学習『英才シリーズ』(最新版)モニターを募集します。

【モニター募集要項】

◎参加費無料(返送料も当スクール負担)
◎知能検査に現われない、あなたの本当の能力を測定します。

対 象

●将来、留学・国際交流などに役立つ生きた英語をゼロから身につけたい5才から成人までの人。
●英検の取得を目指す人。
●やる気と自信を育て、学校での成績、受験に役立てたい人。
●算数は応用問題が解け、質や量を実感する、考える算数。

体験コース

I.『英才英語コース』 II.『英才算数コース』
III.『英才日本語コース)(英語版) 帰国子女、外国人対象

※お申込みは、電話かハガキにて、先着順に受け付けます。
東京(03)271-2680 家庭学習モニター係
〒103 東京都中央区日本橋3-14-1 ジィニアス・スクール

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

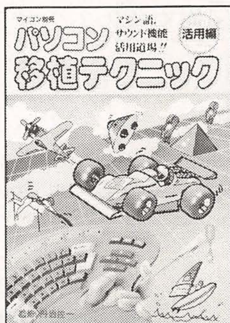
定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

➡ 日本マイコン流通センター 広告1ページ目 ➡

今月の特選中古パソコン

（このコーナーは限定の中古品のため、必ずお電話で在庫を確認の上、その場でお申し込み下さい。）

注文番号 B-CS01 NEC PC-8801MKII FR30

定価 ~~¥178,000~~

大特価 ¥76,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,012	¥8,300
15回	¥6,216	¥5,700
30回	¥3,412	¥3,100

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

注文番号 B-CS02 NEC PC-8801MKII SR30

定価 ~~¥258,000~~

大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

- 漢字ROM標準実装
- 5"2Dドライブ2基内蔵
- FM音源内蔵

注文番号 B-CS03 NEC PC-9801

定価 ~~¥298,000~~

大特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,992	¥13,700
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

- 16ビット高速処理
- 5"2HD/8"2D I/F標準装備

注文番号 B-CS04 富士通 FM77AV2

定価 ~~¥158,000~~

大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装により FM音源3音＋PSG3音出力可能
- 4096色対応により多彩な表現が可能

注文番号 B-CS05 富士通 FM77D2

定価 ~~¥228,000~~

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥6,600	¥6,100
12回	¥3,650	¥3,200

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- PSG音源内蔵により 8オクターブ6和音出力可能

注文番号 B-CS06 SHARP X1G/30 CZ-822C

定価 ~~¥118,000~~

大特価 ¥45,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,600	¥15,600
6回	¥8,200	¥7,900
15回	¥4,200	¥3,300

- 5"2Dディスク2基内蔵
- 漢字ROM標準装備

注文番号 B-CS07 富士通 FM77AV1

定価 ~~¥128,000~~

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥6,600	¥6,100
12回	¥3,650	¥3,200

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ1機内蔵
- FM音源標準実装により FM音源3音＋PSG3音出力可能
- 4096色対応により多彩な表現が可能

注文番号 B-CS08 富士通 FM77D1

定価 ~~¥198,000~~

大特価 ¥30,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,400	¥10,400
6回	¥5,300	¥5,300
10回	¥3,900	¥3,200

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ1機内蔵
- PSG音源内蔵により 8オクターブ6和音出力可能

注文番号 B-CS09 富士通 FM77L2

定価 ~~¥193,000~~

大特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,992	¥13,700
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

- 漢字ロム標準実装
- 3.5"2Dドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装により FM音源3音＋PSG3音出力可能

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-CS10	B.P.S.	テトリス	6,800	6,120
B-CS11	JAST	天使たちの午後PartII 美奈子	7,800	7,300
B-CS12	JAST	天使たちの午後II-番外編-	7,800	7,700
B-CS13	NEC	R-TYPE（VA専用）	7,800	7,020
B-CS14	T&Eソフト	サイオブレード	8,800	7,920
B-CS15	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	7,020
B-CS16	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-CS17	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-CS18	工画堂	原宿AFTeR DARK	8,800	7,920
B-CS19	日本テレネット	X・Z・R（エグザイル）II	8,800	7,920
B-CS20	日本ファルコム	YsII（イースII）	7,800	7,020
B-CS21	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-CS22	日本ファルコム	戦国ソーサリアン（ソーサリアンシナリオ2）	3,800	3,420
B-CS23	日本ファルコム	ピラミッドソーサリアン（ソーサリアンシナリオ3）	3,800	3,420
B-CS24	アスキー	ウイザードリー#4ザ・リターン・オブ・ワードナ	12,800	12,300
B-CS25	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE A〔予約〕	7,800	7,020
B-CS26	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE B〔予約〕	7,800	7,020
B-CS27	エニックス	The Old Village Story	8,200	7,700
B-CS28	エニックス	バーニングポイント〔予約〕	8,600	8,100
B-CS29	クリスタルソフト	アドヴァンスト・ファンタジアン	7,800	7,020
B-CS30	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-CS31	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-CS32	ゲームアーツ	ファミリースタジアムペナントレース版（VA専用）	6,800	6,120
B-CS33	ゲームアーツ	ファミリースタジアムデュアルジョイポートセット（VA専用）	10,600	9,540
B-CS34	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-CS35	スキャップトラスト	スターシップランデブー	7,800	7,020
B-CS36	テクノソフト	新九玉伝	8,800	7,920
B-CS37	テクノポリス	GAL WARS キャピキャピルン！	6,800	6,120
B-CS38	テクノポリス	ビリヤード きゃぴきゃぴるん	6,800	6,120
B-CS39	フェアリーテール	スティル・ソード FOR ADULT	4,800	4,320
B-CS40	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-CS41	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-CS42	ボーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-CS43	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〜夏のミラージュ〜	7,800	7,020
B-CS44	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-CS45	B.P.S.	テトリス（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS46	HAL	ハルノート（MSX2/DISK）	29,800	26,820
B-CS47	HOT・B	中華大仙（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS48	T&Eソフト	グレイテストドライバー（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS49	T&Eソフト	サイオブレード（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS50	T&Eソフト	ハイドライド3（MSX/ROM）	7,800	7,020
B-CS51	T&Eソフト	ハイドライド3（MSX2/ROM）	7,800	7,020
B-CS52	T&Eソフト	ピクセル3（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS53	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS54	光栄	信長の野望 全国版（MSX2/ROM）	9,800	8,820
B-CS55	日本テレネット	XZRII（エグザイル2）（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS56	日本ファルコム	YsII（イースII）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS57	イタミCC	フォーカス（MSX2/DISK）	8,800	7,900
B-CS58	ウルフチーム	アークス（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS59	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜〔予約〕（MSX2/DISK）	8,200	7,700
B-CS60	エニックス	ワールドゴルフII（MSX2/DISK）	7,800	7,300
B-CS61	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派（MSX/ROM）	6,800	6,120
B-CS62	コナミ	王家の谷 −エルギーザの封印−（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-CS63	コナミ	王家の谷 −エルギーザの封印−（MSX2/ROM）	5,800	5,220
B-CS64	コナミ	ゴーファーの野望 EPISODEII〔予約〕（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-CS65	コナミ	THEプロ野球激突!!ペナントレース（MSX2/ROM）	5,800	5,220
B-CS66	コナミ	スナッチャー（DISK＋SCCカートリッジ）（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-CS67	コナミ	パロディウス（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-CS68	コンパイル	真・魔王ゴルベリアス（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS69	ジャスト	天使たちの午後II-美奈子-（MSX2/DISK）	7,800	7,700
B-CS70	ジャスト	天使たちの午後II・番外編（MSX2/DISK）	7,800	7,700
B-CS71	スキャップトラスト	クリムゾン（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS72	スキャップトラスト	スターシップランデブー（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS73	ソニー	はがき書右衛門（MSX2/DISK）	7,800	7,300
B-CS74	ソニー	プレイボールII〔予約〕（MSX2/DISK）	6,800	6,300
B-CS75	ソニー	文書作左衛門（MSX2/DISK）	6,800	6,300
B-CS76	ソニー	メンバーシップゴルフ〔予約〕（MSX2/DISK）	7,800	7,300
B-CS77	テクノソフト	新九玉伝（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-CS78	テクノソフト	フィードバック（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-CS79	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS80	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〜夏のミラージュ〜（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS81	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-CS82	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム（MSX2/DISK）	7,800	7,020

- MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
- MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

X68000用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-CS83	アイレム	R-TYPE〔予約〕	7,800	7,020
B-CS84	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-CS85	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー	5,800	5,220
B-CS86	電波新聞社	源平討魔伝	7,800	7,700
B-CS87	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9,800	8,820
B-CS88	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2〔予約〕	7,800	7,020
B-CS89	アンス・コンサルタンツ	彩クロン（PSY-CRONE）68K	58,000	52,200
B-CS90	リバーヒルソフト	殺人倶楽部DX	7,800	7,020
B-CS91	シャープ	沙羅曼蛇	8,800	7,920
B-CS92	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	7,800	7,020
B-CS93	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-CS94	シャープ	C compiler PRO-68K（CZ-211LS）	39,800	35,820
B-CS95	CAST	C-TRACE 68	68,000	61,200
B-CS96	システムソフト	SUPER 大戦略68K	8,800	8,300
B-CS97	日本テレネット	デスブリンガー〔予約〕	9,800	8,820
B-CS98	B.P.S.	TETRIS	6,800	6,120
B-CS99	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-CS100	シャープ	熱血高校ドッチボール部	7,800	7,020
B-CS101	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-CS102	ドット企画	花札放浪記	6,800	6,700
B-CS103	ハドソン	パワーリーグ	7,800	7,020
B-CS104	シャープ	フルスロットル	8,800	7,920
B-CS105	電波新聞社	ボスコニアン	6,800	6,300
B-CS106	スタークラフト	マイト・アンド・マジック・ブックII〔予約〕	9,800	9,700
B-CS107	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-CS108	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結篇スペシャル	9,800	8,820
B-CS109	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン〔予約〕	9,800	8,820

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455（ヨシココ）

ぜひご来店下さい。

大外ビル5F（1Fは大和銀行です）
北口（ハチ公口）
渋谷駅
明治通り

営業時間 AM10:00〜PM7:00

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ソフトのお申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年　月　日

注文番号	品名

フリガナ		生年月日
氏名		昭和　（　才）　年　月　日
住所（〒　　）		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ 3月号

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

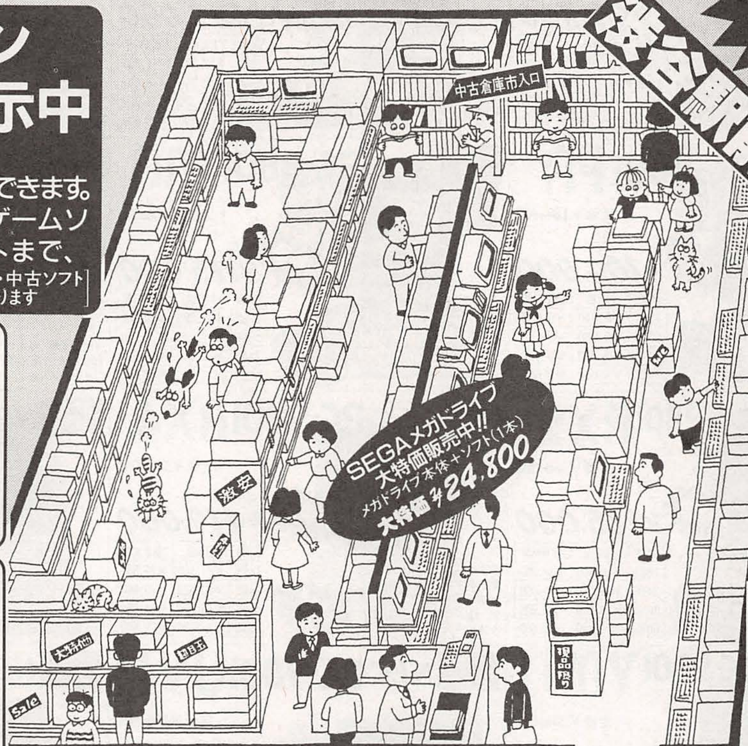
中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン 500台展示中

・常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
・本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 [中古基板・中古ソフトもあります]



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各種
取扱店

6インチカラーTV ¥25,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中!!
お気軽にお問合せ下さい

大安売り

中古ソフト 買い取ります。

(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)
※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集
18才～25才くらい迄

・勤務地　渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
・給　与　160,000円～250,000円
・賞　与　年2回、昇給年1回
・待　遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
・業　務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
・お問合せ：03－463－2361 担当：弘瀬(ヒロセ)

日本マイコン流通センター
5階フロアオープン

★誠に勝手ながら、2/12(日)は棚卸の為、渋谷駅前店はお休みさせていただきます。尚、通信販売の業務は行っております。

日本マイコン流通センターの広告はP.106と、P.394～P.401に掲載されています。あわせてごらん下さい。

㊙ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用、PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

パソコンデスク展示中!

¥14,800より

・あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意。!!
・他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!! 好評にお応えして150台追加生産。

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

・中古品と組み合わせての購入OK!
(本体は新品でTVは中古…などもOK!)

下取り販売・買い取り 大歓迎!!

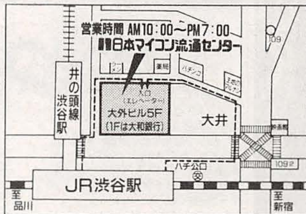
PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター　特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

人気パソコン新品・中古激安!! 買取り、下取り大歓迎!

日本マイコン流通センター 広告2ページ目

渋谷駅ハチ公口前大和銀行の5階

東京03 [463] 4455 (ヨシココ)
FAX. 03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2

新製品も安い!これなら買える!

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

日本マイコン流通センター 広告3ページ目

※只今NEC製品（当社指定の商品に限る）をお買上げの方にもれなく〝斉藤由貴の特製ポストカード〟をプレゼント!

注文番号 B-C01 NEC PC-8801FE

定価 ~~¥129,000~~

大特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,582	¥10,800
15回	¥ 8,176	¥ 7,400
20回	¥ 7,468	¥ 5,700
36回	¥ 5,750	¥ 3,400

TVとつなげる本格パソコン5"2Dディスク2基内蔵 FM音源（モノラル）搭載 漢字第1、第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C02 NEC PC-8801MA2

定価 ~~¥168,000~~

大特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,290	¥11,900
18回	¥ 9,360	¥ 8,100
24回	¥ 7,320	¥ 6,300
48回	¥ 4,490	¥ 3,500

5"2D/2HDディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C03 NEC PC-88VA2

PC-88VA2（本体） 定価 ~~¥298,000~~
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）

大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,300
20回	¥12,740	¥12,700
36回	¥ 7,750	¥ 7,600
60回	¥ 7,220	¥ 5,000

5"2HD/2Dディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載、デジタルサンプリング機能、漢字第1第2水準搭載、16ビット高速処理

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C04 NEC PC-8801FA

定価 ~~¥168,000~~

大特価 ¥104,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,840	¥9,600
15回	¥8,680	¥7,700
24回	¥5,420	¥5,100
36回	¥4,000	¥3,600

5"2Dディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載 漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C05 NEC PC-8801MA

定価 ~~¥198,000~~

大特価 ¥115,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,050	¥10,600
18回	¥ 8,700	¥ 7,200
24回	¥ 6,900	¥ 5,600
36回	¥ 7,250	¥ 3,900

5"2D/2HDディスク2基内蔵 FM音源（ステレオ12音源）搭載、漢字第1、第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C06 NEC VHSビデオデッキ

VC-N36 定価 ~~¥69,800~~相当

大特価 ¥45,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

VHS録画/再生ビデオ
HQ方式の高画質
ワイヤレスリモコン付

注文番号 B-C07 NEC PC-9801RX2

定価 ~~¥398,000~~

大特価 ¥285,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,900	¥18,000
24回	¥14,300	¥14,000
36回	¥13,250	¥ 9,800
60回	¥ 9,800	¥ 6,500

5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載でMS-OS2に対応

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C08 NEC PC-9801RX4

定価 ~~¥566,000~~

大特価 ¥419,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥27,160	¥26,500
24回	¥20,620	¥20,600
36回	¥16,250	¥14,500
60回	¥11,820	¥ 9,600

5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、80286CPU搭載でMS-OS2に対応、20メガハードディスク搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C09 NEC PC-9801RA2

定価 ~~¥498,000~~

大特価 ¥365,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,400	¥23,100
24回	¥19,000	¥17,900
36回	¥15,250	¥12,600
60回	¥14,000	¥ 8,300

5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C10 NEC PC-9801VMII

定価 ~~¥328,000~~

大特価 ¥249,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,960	¥15,700
24回	¥13,220	¥12,200
36回	¥10,250	¥ 8,600
60回	¥ 7,320	¥ 5,700

5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C11 NEC PC-9801UVII

定価 ~~¥265,000~~

大特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,220	¥12,500
24回	¥10,540	¥ 9,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800
60回	¥ 7,740	¥ 4,500

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 FM音源ボード搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C12 NEC PC-9801CV21

定価 ~~¥355,000~~

大特価 ¥245,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,800	¥15,500
24回	¥13,100	¥12,000
36回	¥ 8,750	¥ 8,500
60回	¥ 7,700	¥ 5,600

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、FM音源ボード搭載、カラーCRT装備で超コンパクト

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C13 NEC PC-9801LS5

定価 ~~¥866,000~~

大特価 ¥639,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥31,820	¥31,400
30回	¥28,185	¥25,800
36回	¥25,250	¥22,100
60回	¥20,420	¥14,600

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理ラップトップ、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能、40メガハードディスク搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C14 NEC PC-9801LS2

定価 ~~¥628,000~~

大特価 ¥458,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥29,120	¥29,000
24回	¥22,940	¥22,500
36回	¥16,000	¥15,900
60回	¥12,540	¥10,500

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80386CPU搭載でMS-OS2に対応、32ビット超高速処理ラップトップ、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C15 NEC PC-9801LV21

定価 ~~¥345,000~~

大特価 ¥249,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥19,880	¥18,500
24回	¥13,220	¥12,200
36回	¥10,250	¥ 8,600
60回	¥ 7,320	¥ 5,700

3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載でMS-OS2に対応、16ビット高速処理 ラップトップ、8階調表示可能 カラーモニターを接続してカラー表現可能

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-C16 EPSON PC-286VE-STD

定価 ~~¥298,000~~

大特価 ¥229,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥14,560	¥14,500
24回	¥12,620	¥11,200
36回	¥ 9,750	¥ 7,900

PC9801RX2コンパチ 5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 12MHzクロック高速処理

注文番号 B-C17 EPSON PC-286VE-H40

定価 ~~¥513,000~~

大特価 ¥369,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,560	¥23,300
24回	¥19,120	¥18,100
36回	¥13,250	¥12,800
60回	¥13,620	¥ 8,400

PC9801RXコンパチ 5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載、12MHzクロック高速処理、40メガハードディスク搭載

注文番号 B-C18 EPSON PC-286US-STD

定価 ~~¥268,000~~

大特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥13,220	¥12,500
24回	¥10,540	¥ 9,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800
60回	¥ 7,740	¥ 4,500

PC9801UX21コンパチ 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、FM音源搭載 漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 10MHzクロック高速処理

注文番号 B-C19 EPSON PC-286LE-STD

定価 ~~¥368,000~~

大特価 ¥269,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,660	¥17,000
24回	¥13,820	¥13,200
36回	¥10,750	¥ 9,300
60回	¥11,320	¥ 6,100

PC9801UV11コンパチ 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、70116相当CPU搭載ラップトップ、10MHzクロック高速処理、8階調表示可能 カラーモニターを接続してカラー表現可能

注文番号 B-C20 NEC PC-286LE-H20

定価 ~~¥503,000~~

大特価 ¥368,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,420	¥23,300
24回	¥20,240	¥18,000
36回	¥15,500	¥12,700
60回	¥12,240	¥ 8,400

PC9801UV11コンパチ 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載 70116相当CPU搭載ラップトップ、10MHzクロック高速処理、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能、20メガハードディスク搭載

注文番号 B-C21 NEC PC-286US-H20

定価 ~~¥393,000~~

大特価 ¥289,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,360	¥18,300
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

PC9801UX21コンパチ 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載、FM音源搭載、漢字第1第2水準搭載 80286CPU搭載 10MHzクロック高速処理 20メガハードディスク搭載

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！ ➡ 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 ➡

人気のSHARPパソコン激安!! 早いもの勝ち!!

注文番号 B-C22 SHARP X68000 ACE 基本セット

CZ-601C(X68000 ACE 本体)	¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター)	¥119,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥5,800
合計定価	~~¥445,400~~

大特価 お電話にて！

注文番号 B-C23 SHARP X68000 ACE(HD) 基本セット

CZ-611C(X68000-ACE(HD))	¥399,800
CZ-601D(専用0.39TVモニター)	¥119,800
CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
合計定価	~~¥525,400~~

大特価 お電話にて！

注文番号 B-C24 SHARP X68000 限定激安セット

CZ-600C(X68000本体)	¥398,000
CZ-601D(専用0.39TVモニター)	¥119,800
合計定価	~~¥517,800~~

大特価 お電話にて！

注文番号 B-C25 SHARP X1 G30 限定激安セット

CZ-822CB(X1G30本体)	¥118,000
CZ-820DB(専用TVモニター)	¥79,800
合計定価	~~¥197,800~~

大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
20回	¥5,168	¥4,600
36回	¥5,250	¥2,700

話題のMSX2+ 大特価!! MSX MSX2 も安いヨ!!

注文番号 B-C26 SONY MSX2+ HB-F1XDJ

定価 ~~¥69,800~~

ついに出た！MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき

大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
15回	¥5,376	¥4,400
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 B-C27 SANYO MSX2+ WAVY70FD

定価 ~~¥64,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
3回	¥19,200	¥19,000
6回	¥9,800	¥9,700
12回	¥6,050	¥5,000
20回	¥4,900	¥3,100

注文番号 B-C28 Panasonic MSX2+ FS-A1WX

定価 ~~¥69,800~~

お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵

大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
15回	¥5,376	¥4,400
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 B-C29 Panasonic MSX2+ FS-A1FX

定価 ~~¥57,800~~

大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥9,288	¥8,700
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-C30 SONY HBD-F1

定価 ~~¥36,800~~

MSXシリーズ用 ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!!

大特価 ¥31,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥5,708	¥5,600
10回	¥4,062	¥3,400

注文番号 B-C31 SONY HBP-F1

定価 ~~¥44,800~~

MSXシリーズ用 サーマルプリンター 絵やソフトのリストも打ち出せる

大特価 ¥38,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥6,780	¥6,700
12回	¥3,680	¥3,500

注文番号 B-C32 NEC 14インチカラーTV C14R18

MSX2+に!! 88FEに!!

定価 ~~¥50,000~~相当

大特価 ¥38,000

- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付
- もちろんTVも見れます

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥6,780	¥6,700
12回	¥3,680	¥3,500

注文番号 B-C33 SANYO CMT-A14F1

定価 ~~¥64,800~~

特価 ¥48,000

- 2000文字、RGB21ピン/8ピン対応
- チルト台付き
- MSX用接続ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目〜8ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

● **現金書留の送り先** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

● **お振込先** (大和銀行 渋谷支店㊝6400197)(三井銀行 渋谷支店㊝5546936)(住友銀行 渋谷東口支店㊝1133110)(協和銀行 渋谷支店㊝451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。 ● 郵便振替口座 東京6-168261

➡ 当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡ 手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

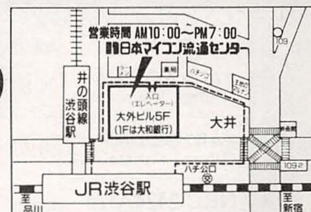
全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊝6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊝5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊝1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊝451454〕

●郵便振替口座 東京6-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！
➡ 日本マイコン流通センター　広告5ページ目 ➡

ハードディスクが安くなった！（98用I/Fボード ケーブル付）

注文番号 B-C34　キャラベルデータシステム CA-80LG
80MB
定価 ~~¥248,000~~
特価 ¥169,000
● 平均アクセスタイム18ms
● 分割可能（40MB×2台として使用可）

回数	1回目	2回目以降
20回	¥9,840	¥9,800
30回	¥8,135	¥6,800
60回	¥9,020	¥3,800

注文番号 B-C35　アイテック IT-MJ4
40MB
定価 ~~¥128,000~~
特価 ¥105,000
● 平均アクセスタイム28ms
● 分割可能（20MB×2台として使用可）

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,850	¥9,700
20回	¥7,800	¥6,000
36回	¥5,250	¥3,600

注文番号 B-C39　テクノジャパン SP-340
40MB
定価 ~~¥125,000~~
特価 ¥98,000
● 平均アクセスタイム 28ms 自動的にシッピングゾーンへ戻ります。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,420	¥10,600
18回	¥ 6,320	¥ 6,200
36回	¥ 3,500	¥ 3,400

注文番号 B-C40　ウインテク HD-404HS
40MB
定価 ~~¥138,000~~
特価 ¥115,000
● PC-98用 キャッシュメモリー搭載 I/F付 28ms

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,800	¥8,500
20回	¥8,000	¥6,600
36回	¥7,250	¥3,900

増設FDDも激安!!

注文番号 B-C36　アクセル FDC-57N
5"1ドライブ
定価 ~~¥68,000~~
特価 ¥52,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-C37　アクセル FDC-58N
5"2ドライブ
定価 ~~¥98,000~~
特価 ¥78,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

対応機種 NEC PC-9801シリーズ（VM/VX/UV/UX）（UV11、VM11を除く）、エプソンPC-286V/U
外部ドライブ（3.4）としてだけでなく、1・2としても、2HD/2DD自動切換可能（拡張スロット1つ必要）
● 例）外部ドライブで2DDにてシステムを立ち上げ、内蔵のドライブで2HDにてデータとして使用など

注文番号 B-C38　SNE MINI-III
98用 3.5"1ドライブ
定価 ~~¥39,800~~
大特価 ¥26,800
● 2HD用 I/Fケーブル付
● 2HD/2DD対応

対応機種 NEC PC-9801シリーズ
● 2HD I/Fが内蔵されている本体には、そのまま接続OK！
● PC-9801E/F/U2/VFには2HD I/Fボードが必要です。
● アクセル製2HD I/Fボード FD-81・特価 ¥15,800
● 2DD用ケーブル………特価 ¥5,800

漢字プリンター（PC、X1シリーズ用、漢字第1・2水準標準装備/ケーブル付）

注文番号 B-C41　SHARP CZ-8PC2
24ドット 80桁
定価 ~~¥69,800~~
熱転写カラー漢字プリンター
特価 ¥49,800
● 7色カラー印字
● 限定10台の特別価格
● 漢字第1・2水準搭載
● X1シリーズ用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-C42　NEC PC-PR101E2
24ドット 80桁
定価 ~~¥89,800~~
特価 ¥69,800
● ピンフィーダー標準装備
● 退避機能でカット紙ラクラク印字
● 最高70字/秒（漢字）の高速印字
● PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

注文番号 B-C43　Star CX-2410
24ドット 80桁
定価 ~~¥79,800~~
漢字プリンタ
特価 ¥63,800
● 24×48ドットの美しい印字
● ペーパーパーキング機能を装備
● PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,628	¥11,200
12回	¥ 5,918	¥ 5,900
24回	¥ 3,984	¥ 3,100

注文番号 B-C44　Brother M-1024II P/X
24ドット 80桁
定価 ~~¥99,800~~
漢字プリンタ MSX機にも対応
特価 ¥44,800
● ハガキ印刷可
● 割付機能で定型書式印刷がカンタンにできます

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,592	¥15,500
6回	¥ 7,988	¥ 7,900
15回	¥ 3,976	¥ 3,300

注文番号 B-C45　NEC NM-9950II
24ドット 136桁
定価 ~~¥245,000~~
カラー、漢字プリンタ
特価 ¥129,000
● 印字速度は漢字で80字/秒と高速
● カラーで7色印刷可能
● NEC-PRシリーズのモードもあるので、ソフトは全て完全対応
● PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥14,610	¥14,000
18回	¥ 9,360	¥ 8,100
36回	¥ 7,250	¥ 4,400

注文番号 B-C46　Star CR3415CL
24ドット 136桁
定価 ~~¥148,000~~
漢字プリンタ
特価 ¥118,000
● 7色カラー対応
● NEC NMシリーズ互換・ESC/P対応 136桁漢字プリンター
● ペーパーパーキング機能付
● 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
● PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
20回	¥ 7,680	¥ 6,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000

注文番号 B-C47　Star CR3410CL
24ドット 80桁
定価 ~~¥108,000~~
予約受付中
漢字プリンタ
特価 ¥86,000
● 7色カラー対応
● NEC NMシリーズ互換・ESC/P対応
● ペーパーパーキング機能付
● 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
● PC用ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥10,040	¥ 9,300
15回	¥ 6,720	¥ 6,400
30回	¥ 5,890	¥ 3,400

注文番号 B-C48　Star TX-24CL
24ドット B4
定価 ~~¥69,800~~
熱転写カラー漢字プリンター
特価 ¥49,800
● 明朝とゴシックの2書体装備
● 7色カラー印字
● PC用ケーブル付き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

カラーディスプレイ、ゲーム内蔵タイプやTVつきなど、お好きな商品、なんでも激安

注文番号 B-C49　NEC PC-KD854
4050文字 0.39ピッチ
定価 ~~¥89,800~~
特価 ¥52,000
アナログ対応ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,620	¥9,100
10回	¥6,280	¥5,600
20回	¥3,320	¥3,000

注文番号 B-C50　SANYO CMT-147S
4050文字 0.39ピッチ
定価 ~~¥74,800~~
特価 ¥45,800
アナログ
★CMT-147Sをお求めの方へ、チルトスタンド（¥3,500別売）有ります。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,548	¥8,000
10回	¥5,822	¥4,900
15回	¥3,696	¥3,400

その他のお勧めカラーディスプレイ

注文番号	商品名	定価（円）	特価（円）	クレジット例（12回払い）
B-C51	NEC PC-TV353（0.39、4050文字（640×400、200）、アナログ、TV）	110,000	78,000	月々¥ 7,200
B-C52	NEC PC-KD863G（0.39、4050文字（640×400、200）、アナログ、PCエンジン）	138,000	109,000	月々¥10,000
B-C53	NEC PC-KD863S（0.39、4050文字（640×400、200）、アナログ）	118,000	85,000	月々¥ 7,800
B-C54	トムソン 4475N（0.31、4050文字（640×400）、アナログ、デジタル）	99,800	47,000	月々¥ 4,300
B-C55	サンヨー CMT-147L（0.39、4050文字（640×400）、アナログ、デジタル）	79,800	49,800	月々¥ 4,600
B-C56	シャープ CZ-880D-GY（0.31、4050文字（640×400、200）、アナログ、デジタル、TV）	119,800	69,800	月々¥ 6,400
B-C57	シャープ CU-14BD（0.42、4050文字（640×400、200）、アナログ）	69,800	44,800	月々¥ 4,100
B-C58	シャープ AN-1508（デジアナ変換ケーブル）	―	1,600	―

超お買得新品限定品　パソコンの世界を広げるために…

パソコン通信に！モデム

商品名	定価（円）	特価（円）
オムロン MD1200AII（1200bps MM、MA、AA）	24,800	19,800
オムロン MD2400F（2400bps MM、MA、AA）	59,800	47,800
NEC 2424AT/4（2400bps MM、MA、AA）	50,000	39,800
NEC 1212AT（1200bps AA）	21,000	16,800

I/Oデータ・増設RAMボード

I/Oデータ・増設RAMボード	定価（円）	特価（円）
PIO-9234G-2MF（2メガ IO-S10（RAMディスクソフト付））	60,000	48,000
PIO-9234G-1.5MF（1.5メガ IO-S10（RAMディスクソフト付））	49,000	39,000
PIO-9234G-1 MF（1メガ IO-S10（RAMディスクソフト付））	38,000	30,000
PIO-9234G-0.5MF（512キロ）	22,000	18,000
PIO-9234-0.25MF（256キロ）	15,000	12,500

注文番号 B-C59　PC-98用 FM音源サウンドボード アクセルFM-1
定価 ~~¥22,800~~
大特価 ¥15,800

注文番号 B-C60　SNE サウンドオーケストラ
定価 ~~¥29,800~~
PC-9801-26K上位コンパチサウンドボード
特価 ¥21,000

注文番号 B-C61　Kansai KDM-3012L
1200bpsモデム
定価 ~~¥19,800~~
特価 ¥15,900
● RS-232Cケーブル付

注文番号 B-C62　SHARP CZ-133SF
X1シリーズ用モデムセット
要RS-232Cインターフェース
定価 ~~¥25,800~~
限定特価 ¥4,800
● 5"2Dソフト＋モデムボード

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコンをとりまく環境づくりをお手伝いします。

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター付属)

ひき出しユニット(別売)を無料サービス中!
PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにプレゼント!

好評です! ベストセラー商品



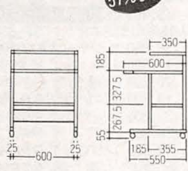
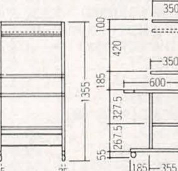
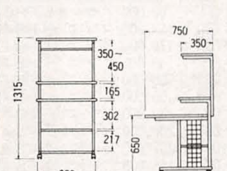
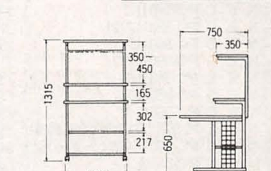




回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000



回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

PC-7MKII、PC-8MKII
PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。


椅子に座って

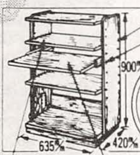

フロアの上で


机の上で

ご要望におこたえして 150台限定大特価 ¥18,800 定価¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付(コンセント4連)●高級木目調(ワインローズウッド)●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツクン●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)●収納棚595mm



日経新聞でおなじみ! ファクシミリステーション部の 新品・中古 FAX 複写機 激安販売!!



- ●リース、クレジット大歓迎!!
- ●全国いつでも、どこでもメーカーサポートOK!!
- ●新品FAX2年間保証(メーカー設置以外、一部摩耗品については一年保証)
- ●中古FAX3ヶ月保証

お問合せ、お見積請求は

☎東京03-463-2328 ファクシミリステーション部

〒150 渋谷区神南1-20-13 工業ビル/担当 管まで

■受付時間/10:00~19:00 ■定休日/日曜日(マイコン事業部は日曜日も営業しております)

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX 03(463)2394又は03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

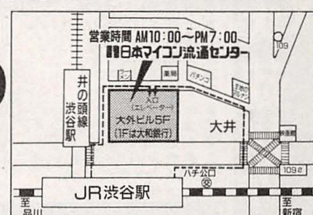
当社オリジナル・アイデアデスク ➡ 日本マイコン流通センター広告6ページ目 ➡ 徒歩0分渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊮6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊮5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊮1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊮451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

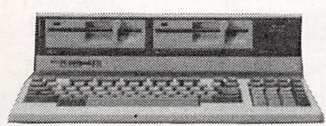
◀日本マイコン流通センター 広告7ページ目◀

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!! リフレッシュ済
クレジットOK! 通信販売OK!

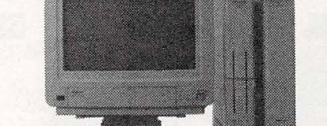
今月の特選中古品

NEC PC-8801FR30



大特価 ¥75,000より

SHARP X68000シリーズ



大特価 ¥178,000より

各社 MSX2パソコン



大特価 ¥14,000より

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体			
N E C	N5200シリーズ	———	99,800より
N E C	PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566,000	385,000
N E C	PC-9801RX2	398,000	お電話にて
N E C	PC-9801UX41(20Mハードディスク内蔵)	545,000	お電話にて
N E C	PC-9801UX21	348,000	218,000
N E C	PC-9801VX21	433,000	258,000
N E C	PC-9801VM21	390,000	189,000
N E C	PC-9801VM2	415,000	185,000
N E C	PC-9801M2	415,000	150,000
N E C	PC-9801F2	398,000	98,000
N E C	PC-9801UV21	318,000	159,000
N E C	PC-9801UV11	265,000	178,000
N E C	PC-9801UV2	318,000	148,000
N E C	PC-9801U2	298,000	68,000
N E C	PC-9801E	218,000	55,000
N E C	PC-9801	298,000	39,800
N E C	PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355,000	208,000
N E C	PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	208,000
N E C	PC-88VA	298,000	145,000
N E C	PC-88VA2	298,000	お電話にて
N E C	PC-8801MA	198,000	99,800
N E C	PC-8801MH	208,000	89,800
N E C	PC-8801MKIIMR	238,000	79,800
N E C	PC-8801FA	168,000	98,000
N E C	PC-8801FH30	168,000	84,800
N E C	PC-8801MKIIFR30	178,000	76,800
N E C	PC-8801MKIIFR30	148,000	69,800
N E C	PC-8801MKIITR(SR30+モデム)	288,000	82,800
N E C	PC-8801MKIISR30	258,000	79,800
N E C	PC-8801MKII30	278,000	45,000
N E C	PC-8801	228,000	18,000
N E C	PC-8001MKIISR	108,000	14,800
N E C	PC-8001	168,000	9,800
N E C	PC-6601SR	155,000	38,000
N E C	PC-6601	143,000	24,800
N E C	PC-6001MKIISR	89,800	14,800
N E C	PC-6001MKII	84,800	9,800
N E C	PC-Engine	29,800	16,800
エプソン	PC-286V-STD	298,000	168,000
エプソン	PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	195,000
東 芝	J3100シリーズ	———	158,000より
シャープ	CZ-830C(X1 twin)(PCエンジン装備)	99,800	59,800
シャープ	CZ-830C(X1 twin)+CZ53F(増設FDD)(PCエンジン装備)	119,600	65,800
シャープ	CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ	CZ-804C(X1CK)	139,800	13,800
シャープ	CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
シャープ	CZ-812C(X1F20)	139,800	29,800
シャープ	CZ-820C(X1G10)	69,800	15,800
シャープ	CZ-822C(X1G30)	118,000	45,000
シャープ	CZ-822C(X1G30)+CZ-820D(モニター)(新品限定品)	197,800	79,800
シャープ	CZ-851C(X1turbo20)	248,000	48,000
シャープ	CZ-870C(X1turboIII)	168,000	65,800
シャープ	CZ-862C(X1turbo40)	258,000	54,800
シャープ	CZ-880C(X1turboZ)	218,000	69,800
シャープ	CZ-881C(X1turboZII)	198,000	89,800
シャープ	CZ-600C(X68000)	369,000	お電話にて
シャープ	CZ-6011C(X68000ACE)	319,800	お電話にて
シャープ	CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	398,000	お電話にて
シャープ	MZ5521	388,000	49,800
シャープ	MZ2531(MZ2500V2)	198,000	79,800
シャープ	MZ2521(MZ2500モデル30)	198,000	59,800
シャープ	MZ2511(MZ2500モデル20)	168,000	49,800
シャープ	MZ1500	89,800	22,000
富士通	FM-16 - (JIS, 448KB, BASIC-ROM付)	345,000	79,800
富士通	FMR30BX(ラップトップ)	268,000	128,000
富士通	FM77-AV40	228,000	69,800
富士通	FM77-AV20-2	168,000	55,000
富士通	FM77-AV2	158,000	49,800
富士通	FM77-AV1	128,000	35,000
富士通	FM77-L4	238,000	49,800
富士通	FM77-L2	193,000	39,800
富士通	FM77-D2	228,000	35,000
富士通	FM77-D1	198,000	30,000
富士通	FM-7	128,000	12,800
富士通	FM-New7	99,800	12,800
任天堂	ファミリーコンピュータ	14,800	6,800
SEGA	マスターシステム	16,800	9,400
SEGA	マークIII	15,000	5,800
MSX			
サンヨー	MPC-11(64K)	99,800	17,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
サンヨー	PHC-33(64K)レコーダー付	———	19,800
ビクター	HC-30(32K)	———	12,800
ソニー	HB-11(16K)(故障品)	———	1,500
ソニー	HB-75(64K)(故障品)	———	2,000
パナソニック	FS-4000(32K)(ワープロパソコン)	———	29,800
パナソニック	FS-1300(64K)	39,800	12,800
日 立	MB-H25(32K)	———	14,800
日 立	MB-H1(32K)	62,800	12,000
MSX2			
ビクター	HC-90(FDD×1)	128,000	59,800
サンヨー	PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	15,800
ソニー	HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	お電話にて
ソニー	HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	36,800
ソニー	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー	HB-F1II(MSX2)	29,800	20,800
ソニー	HB-F5(MSX2)	———	19,800
ソニー	HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	32,800
パナソニック	FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック	FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック	FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック	FS-4500(MSX2、ワープロパソコン)	108,000	44,800
三 菱	ML-TS2(MSX2)(モデム内蔵、電話機付)	75,000	39,800
ワープロ			
松 下	FW-U1P501(3.5"FDD、バックライト付液晶、48DOT印字)	165,000	98,000
エプソン	ワードバンクLXT(3.5"FDD内蔵)+イメージスキャナー	———	79,800
東 芝	JW-R70GX(3.5"FDD内蔵)	128,000	69,800
東 芝	JW-R55F(3.5"FDD内蔵)	128,000	58,000
東 芝	JW-1(5"FDD内蔵)(故障品)	———	5,000
N E C	文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	148,000
三 洋	SWP-340(サンワード340、CRT、3.5"FDD内蔵)(新品)	128,000	89,800
富士通	オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵)	248,000	108,000
キャノン	キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	———	245,000
キャノン	キャノワード360(CRT、3.5"FDD内蔵)	248,000	89,800
シャープ	WD-530(3.5"FDD付)	158,000	69,800
フロッピーディスク・ハードディスク			
N E C	PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	39,800
N E C	PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
N E C	PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	55,800
PC-Line	PC-Line35A(3.5"2HD/2DD 1ドライブ)(新品)	59,800	49,800
アクセル	FDC-351(3.5"2HD(2DDも可)1ドライブ)	64,800	32,800
シャープ	CZ-801F(5"2D 2ドライブ)	198,000	39,800
シャープ	CZ-520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
シャープ	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	45,800
シャープ	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	21,800
シャープ	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ	CZ-53F(5"2D 1ドライブ)	———	16,800
シャープ	CZ-800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	42,800
アイテム	disk mate80E-PC(5"2D 2ドライブ)	99,800	25,800
エプソン	TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	29,800
エプソン	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン	TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	19,800
工人舎	KD-280PC(5"2D 2ドライブ)	198,000	24,800
工人舎	KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	24,800
ロジテック	K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
ロジテック	LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
ロジテック	LFD-550IIFM(5"2D 2ドライブ)	158,000	39,800
パナソニック	FS-FD1A(3.5"2DD 1ドライブ)	39,800	28,000
SONY	HBD-F1(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	29,800
SONY	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	31,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
アイテック	IT5040H(40Mハードディスク、PC用I/F付)	238,000	78,000
アイテッグ	IT5020H(20Mハードディスク、PC用I/F付)	138,000	59,800
ユーステック	SP-520(20Mハードディスク、PC用I/F付)	99,800	49,800
各 社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	24,000より
データーレコーダー			
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各 社	倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
各 社	パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター			
N E C	PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	78,000
N E C	PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
N E C	PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
N E C	PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
N E C	NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット)	298,000	39,800
N E C	NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	48,000
N E C	NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
シャープ	MZ-1P17(80桁、24ピン、カラー熱転写)	79,800	34,800
シャープ	CZ-8PK2(80桁、24ピン、熱転写)	134,800	お電話にて
シャープ	CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)(新品)	69,800	49,800
スター	AR-2415(136桁、24ピン、ドット)	144,000	49,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
エプソン	AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン	VP-1000PC(136桁、24ピン、ドット、新古品)	154,000	99,800
エプソン	VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	177,000	68,000
エプソン	VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198,000	74,800
エプソン	AP-500(80桁、24ピン、カラー熱転写)	72,800	42,800
エプソン	UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
精工舎	GP-550M(80桁、16ピン、ドット)	99,800	16,800
スター	TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
スター	TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
カシオ	NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49,800	21,800
プリンター			
エプソン	SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
シャープ	CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ	MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
精工舎	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
ロジテック	KP-5000(80桁、ドット、PC/FM用)	99,800	12,800
パナソニック	PS-P200(MSX用、サーマル)	———	19,800
三 洋	MPT-T5(サーマル)	49,800	19,800
SONY	PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各 社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より
ディスプレイ			
N E C	PC-KD855(4000文字、アナログ、0.42)	69,800	39,800
N E C	PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
N E C	PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	65,000
N E C	PC-KD551k(4000文字、デジタル、0.39)	99,800	39,800
N E C	PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
N E C	PC-8853N(4000文字、デジタル、0.39)	168,000	39,800
N E C	PC-KD871(4000文字、アナログ、0.31)	158,000	お電話にて
N E C	PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	54,800
N E C	PC-KD851(4000文字、デジタル、0.31)	158,000	54,800
N E C	PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
N E C	PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
N E C	PC-TV352(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
N E C	PC-TV472(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	198,000	118,000
N E C	N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
N E C	N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通	FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通	MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ	CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)(新品5台)	84,800	58,000
シャープ	CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)(新品)	64,800	44,800
シャープ	CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ	CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
シャープ	CZ880D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)新品	119,800	69,800
シャープ	CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
トムソン	4475N(4000文字、アナログ、デジタル、0.31)新品	99,800	47,800
三 洋	CMT-141L(4000文字、デジタル)	———	39,800
三 洋	CMT-147S(4000文字、アナログ)新品	74,800	45,800
各 社	その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	35,000より
富士通	MB27343(2000文字、デジタル)	———	19,800
N E C	PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
ニデコ	NH-14DD(2000文字、デジタル)	———	27,800
シャープ	CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ	CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ	MZ-1D15B(2000文字、デジタル)	79,800	26,800
シャープ	CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ	CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
ロジテック	K-114(2000文字、デジタル)	99,800	26,800
富士通	MB-27343	79,800	19,800
各 社	2000文字カラー	———	19,000より
日 立	C14-2191(2000文字デジタル)	———	18,000
N E C	PC-KD201(1000文字対応、デジタル)	59,800	19,800
各 社	1000文字カラー	———	14,000より
その他の周辺機器			
N E C	N-5911(4000文字グリーンモニター)	65,000	24,800
ニデコ	NH-16D6(2000文字グリーンモニター)	———	16,800
N E C	PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	———	5,000
パナソニック	CF-2601(CF3000用スーパーインポーズユニット)	———	8,000
シャープ	JX-100(PC98用カラースキャナー)(新品限定1台)	89,800	69,800
シャープ	MZ-1V01(FAX付イメージスキャナー)	298,000	158,000
ソニー	GB-7S(グラフィックボール+EDDY II)	———	19,800
NEOS	MA-20(MSXをMSX2にするユニット)	29,800	6,800
各 社	G3規格FAX(多数あります。)	———	38,000より
ビクター	BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	99,800
オムディックス	6インチカラーTV(FM/AMラジオ付)	59,800	25,000

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取



お得な情報



PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
PC-286シリーズ
4000文字モニター
漢字プリンター
をお持ちの方へ
特に高く買いとります。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!
日本マイコン流通センター 広告8ページ目

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にMK係を必ずご記入下さい。
(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにお申込みをいただいたお客様のお問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊥6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊥5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊥1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊥451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日~10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。FAX.03-463-2394又は03-496-7267

キリトリ線

《無料見積申込書》 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL	
購入予定日	年 月	職業		年令	才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ3月号

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にナムコキャラクターグッズの[源平討魔伝・三種の神器]をプレゼント中!!

源平討魔伝・三種の神器

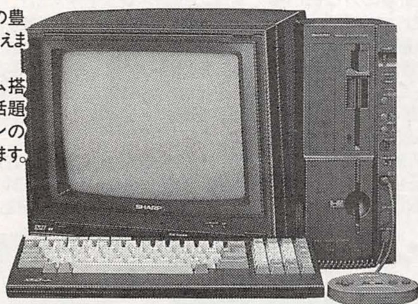
今、すぐお電話ください。
パーソナルコンピュータ お支払いは3月からでOK!
テレホンショッピング
仙台(022)224-5591



MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① シャープパソコン X1 twin

●X1シリーズの豊富なソフトが使えます。
●HEシステム搭載により、今、話題のPCエンジンのソフトが楽しめます。



●シャープパソコン CZ-830C ¥99,800
●シャープモニターTV CZ-820D ¥79,800
合計¥179,600を
現金特価99,800円

頭金なし 第1回目5,370円 月々4,800円×23回
お支払い合計……115,770円

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●ROMソフト(R-TYPE) ¥7,300
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥38,600を
現金特価24,800円

●ソフト(R-TYPE)をセットで限定販売!

頭金なし 第1回目3,140円 月々2,600円×9回
お支払い合計……26,540円

③ ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F



●MSX2パソコンとワープロがドッキング●連文節一括変換(最大32文字)●JIS第2水準漢字もサポート●3.5インチFDD内蔵●約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン〈FS-4600F〉 ¥138,000
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●ワープロ用紙〈WP-5000〉 ¥1,500
合計¥145,300を
現金特価89,800円
残りあとわずか!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回
お支払い合計……106,870円

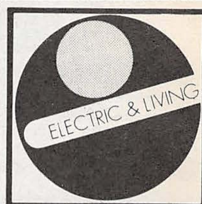
④ Panasonic A1WX MSX2+

パナソニックMSX2+FS-A1WX
●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。
●FM音源内蔵



●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥5,800
合計¥75,600を
現金特価64,800円

頭金なし 第1回目3,870円 月々3,100円×23回
お支払い合計……75,170円



エルタウン
庄子デンキ
コンピュータ・中央 仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591
コンピュータ石巻バイパス 石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211
コンピュータ・山形 山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222
コンピュータ・咲田 郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778
コンピュータ・古川 古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883
コンピュータ・泉中央 仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉
全国どこでも 無料発送/ご注文は 商品NOでどうぞ/担当は村上まで
低金利でお得な OAクレジット/手軽なクレジット 頭金なし
らくらくお支払い 長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い 3月からのお支払いでOK!
クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



NIDECOM for Better Computer-Living SOFT

極楽(エンターテイメント)、痛快(フィーリング)。まるかじり!



ARKANOID II

ジョイコントローラ付!(ボリューム方式)

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円 ● MSX2

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!


画面はテーブルゲーム用です

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円 ● MSX / MSX2

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ!

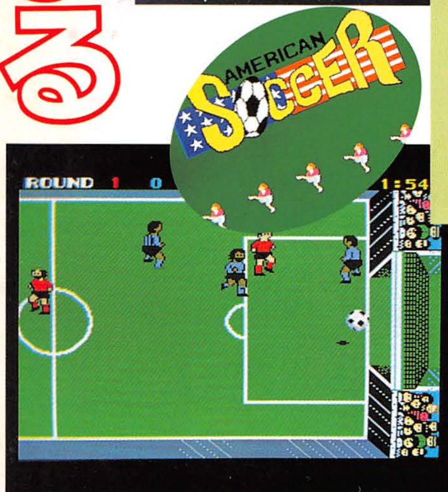




Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円 ● MSX2

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER アメリカン・サッカー

MSX-15
■アメリカン・サッカー　定価5,800円 ● MSX2(ROM版)

面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円 ● MSX2

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!




(提供：JALフォトサービス)

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSXは、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
(メガROM)は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

C&C Computers and Communications

NEC

「これは、きっと、テレビより、面白くなる。」

斉藤由貴

見たり、聞いたり、感じたり、
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC−88VA2／VA3、新登場。



テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。PC−88VA2／VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はもちろん、ビデオ映像やアニメを自分で加工したり、作曲や演奏を楽しんだり、パソコン通信にチャレンジしたり、ゲームに酔いしれたり、マルチな実力を発揮する新世代16ビットパソコン。しかも、新次元のソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」によって、文字も絵も、音やビデオ画像、アニメでさえも、画面上で簡単に検索・加工できます。これはもう、テレビでは体験できない未知の世界。桁違いの知的快感が、気持ちよくあなたを包みます。

PC-8800シリーズ

PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……298,000円

PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格……398,000円

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(943)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)

(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

おかげさまで90年

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料95円) 雑誌18361-03 T4911836103383

第八巻第三号通巻八十一号 一九八九年二月二十五日印刷 一九八九年三月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可